10000台PS3开发机送出、100款游戏开发中，索尼表示PS3首发工作进展顺利

LEVELUP 游戏城寨

优惠价￥4.80元
11 LeveL
2006.8B
游戏/网络/音乐互动志
更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn

前线导游

SD高达G世纪 便携版

风神计划

震撼公开

Square Enix 公布首款X360专用作品

美优馆

释由美子

NDS

我们的太阳DS

勇者斗恶龙怪兽篇Joker

X360

御姐武戏X

THE DEVIL EVOLUTION HUMAN

PSP

天地之门2 武双传

星象仪 便携版

天堂的希望

新作速报



音乐小特辑 · PERSONA3

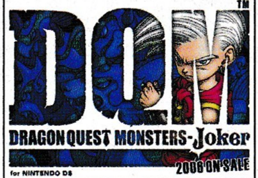
01 朵拉的开场白/02 DIVE into YOURSELF（《战国BASARA2》Opening）/03 Burn My Dread（《PERSONA3》小特辑）
04 Want To Be Close（《PERSONA3》小特辑）/05 When The Moon's Reaching Out Stars（《PERSONA3》小特辑）
06 Mass Destruction（《PERSONA3》小特辑）/07 Living With Determination（《PERSONA3》小特辑）
08 Burn My Bread-Last Battle（《PERSONA3》小特辑）/09 你的记忆（《PERSONA3》Ending）
10 Heal Over（欧美流行推荐）/11 夏模样（日韩流行推荐）/12 去见你（网友点播）
13 When You Say Nothing At All（网友点播）/14 动画广播剧赏析（《校园迷糊大王》）/15 男女六人夏物语（决明子演唱）















COVER STAFF

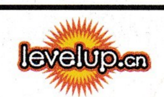
封面用图：战争机器
©Microsoft
封面设计：周仁龙

Level 11
2006.8B

LEVELUP 游戏城寨

策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
电话/传真：0931-4863066
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010

CONTENTS
目录



风速报道

TEXT BY 风间仁 & 六段音速

ESA将对E3进行重大改革
新展会将向专业化、小型化方向发展



美国当地时间7月31日，美国娱乐软件协会（E3的主办方，以下简称ESA）主席Douglas Lowenstein正式对外宣布，2007年E3将进行重大调整，包括名称、时间、举办地和形式等都会有重大变化。

Lowenstein确认，2007年的展会将不再沿用业界所熟悉的E3（Electronic Entertainment Expo），改革后的展会将更名为"E3 Media Festival"，预计将在7月份召开，但具体的时间没有透露；此外，今后的E3将不再使用历年的举办地洛杉矶会展中心，而是转移到多个相对小型的会议室中进行，虽然具体地点还没有确定，但他透露可能是在洛杉矶市内的两家酒店。

Lowenstein透露，2007年的E3展将把参观人数控制在5000人左右，这个数字远远低于今年E3超过60000人次的数量。转型后的展会将比现在更加专业化，由以往的大规模商业展会改为小规模会议的形式，展出对象将集中面向开发商、媒体和零售商等其他业内领域，而展出的重点也将集中在各个企业的发布会和各种会议上。Lowenstein同时还暗示，新展会将为厂商的游戏产品展示和试玩提供更多的机会。

Lowenstein还对记者确认了此次对E3的调整是应游戏开发商要求的说法，他表示之所以进行如此大规模的改革，是因为许多开发商都抱怨"E3目前的举办规模过于庞大，范围覆盖过广，在很大程度上增加了厂商集中展示自己公司产品并向业界传递有效信息的难度。"他最后还确认，有关E3改革的更多具体措施和详细消息将在未来几个月里陆续公布。

levelup 网友评论

简评 1 光辉岁月，一朝惜别，感谢E3，你带给我们的那些欢乐不会因为你的改变而散去。E3,祝你一路走好！（by 英雄的野望）

简评 2 E3变味了，还有东京电玩展，这个展再没有就惨了！希望有朝一日ChinaJoy能成为当年的E3！（by 真东方之子）

任天堂确认参加、微软犹豫不决
众多厂商对E3改革表示大力支持

就在ESA（美国娱乐软件协会）主席Douglas Lowenstein正式对外宣布，举世瞩目的E3游戏展将进行大规模的改革的消息后不久，全球各大游戏产业软、硬件生产商和业内组织纷纷发表声明支持ESA的改革决定。由于之前就有关于众多厂商对E3现状不满并强烈要求主办方改革的消息传出，因此厂商如此积极的回应也可谓是意料之中。

Nintendo

任天堂官方最先对E3改革作出了反应，并表示将全力支持ESA的改革计划，任天堂官方发言人还对媒体公开确认："任天堂确定将会参加明年的E3展（E3 Media Festival）。"众所周知，任天堂在本届E3展上凭借Wii取得了巨大成功，因此有不少人猜测任天堂可能会对ESA的决定持不同观点，但官方明确的态度最终彻底打消了这些怀疑。

Microsoft

微软官方也迅速表明了自己支持ESA决定的立场，但态度与任天堂相比却显得不够明朗，微软的一位负责人对记者表示："我们对ESA的举动表示支持。"但在谈到微软是否会参加2007年的展会时他回答："现在谈这些还为时过早，微软目前还不准备就下届E3的相关计划发表任何观点，但我们会在展会临近的时候表明我们的立场。"

SONY

索尼官方发言人在谈到这一问题时的回答也颇为耐人寻味，"总的来说，我们把E3看作是一场纯美国式的展会。"他说道："但这并不等于否认E3对索尼的重要性，之所以这样说的原因是因为E3是完全以美国市场为基础打造的，因此对SCEA（SCE美国分社）的意义更为重大。"

除了硬件厂商外，包括美国的EA、THQ和日本的世嘉、Capcom在内的众多游戏厂商也都陆续公开宣布对ESA的改革决定表示欢迎。

SEGA®

世嘉：世嘉一直以来都是E3的支持者，今后也不会改变。E3近几年的发展趋势使得它已经无法发挥象以前一样的价值了，但游戏产业整体正在趋于成熟，在这种形式下业界的展会也应该适应这种发展。世嘉对于参与2007年的展会充满了期待。



EA：12年前E3创办之初，曾经为开发商、媒体和合作伙伴提供了巨大的商机……然而随着时间的推移，展会的召开对开发商的计划开始造成干扰，而展出的费用也变得越来越高。新的展会改在7月召开，这对开发商的游戏发售计划不会造成太大的影响。我们相信在7月召开展会更符合开发商的游戏开发周期，对那些即将在年底发售的产品的展示会起到更积极的作用。



GDC（游戏开发者会议）：E3将目标进一步集中在业界和开发商上无疑是个明智的选择。能够与正确的对象在不受任何干扰的自由环境中进行交流，这对任何业界活动都是至关重要的，实际上这也是GDC一直以来在举办活动上的基本原则。ESA将在未来的几个月里陆续公布E3的具体改革措施，我们相信抛弃那些奢侈和多余的部分，我们将能够看到一个更加专业的面向开发商与零售商的展会。

ACTIVISION

Activision：我们对于E3向着更加业内化、专业化的方向发展表示支持。



IGDA（国际游戏开发者协会）：在现阶段，我们只能猜测ESA将对E3做出哪些结构上的调整，值得注意的是，ESA的主要成员和管理者都是业界开发商组成或任命的，因此实际上开发商与ESA是相辅相成的关系。总的来说，改革是一件可喜可贺的好事。

CAPCOM

Capcom：Capcom完全支持作为业界代表的ESA，目前，我们对ESA的决定，包括对E3的改革都将予以支持。



levelup 网友评论

简评 1 游戏展会是为了介绍游戏提高厂商的宣传力度，没有哪个厂商愿意花了血本却收不到明显的回报。其实对于业内人士来说展会真正的意义在于那些大大小小的会议，而对于我们广大玩家，想的最多的还是会展出什么游戏。所以无论E3怎么变，只要我们能有新游戏的消息就够了！（by 14楼）

简评 2 E3一直以来都是游戏产业最重要的展会，现在由商业化向专业化转变也是游戏产业的大势所趋。再说ESA的高层和主要成员都是业界首屈一指的大型开发商，E3走实用主义路线也是意料之中的事。（by 名侦探YW）

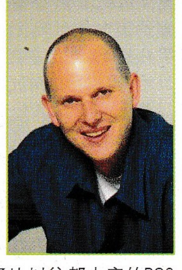
100款PS3游戏开发中、100部蓝光DVD电影推出
菲尔·哈里森表示PS3首发准备工作进展顺利

索尼全球开发总裁菲尔·哈里森近日在接受媒体采访时表示，PS3的主机生产工作正在稳步进行，到目前为止，已有超过100款PS3游戏正在开发中，100部蓝光DVD电影已经在美国上市，而各大第三方游戏开发商也已经获得了足够的PS3开发硬件、PS3动作感应手柄和蓝光DVD刻录机。

哈里森说："一切都进展顺利，我们正在稳步开展工作。从软件开发商的角度来说，我们已经提供了超过10000台的PS3开发硬件。众多第三方游戏开发商都已经拿到了PS3最终规格的开发硬件，尽管操作系统方面还有一些部分需要完善和升级，但都不是什么大问题。"

另外，哈里森还透露，PS3最新的动作感应手柄也已经被送到了开发商手中以便于他们进行游戏开发工作，因此有关PS3的"所有的秘密都已经揭晓。"此外他还补充到，索尼为游戏开发商提供了足够的蓝光DVD刻录机，开发者可以使用它制作PS3格式的游戏DVD并在PS3上调试和运行。

哈里森在采访中反复强调，尽管PS3的售价受到了不少人的质疑甚至指责，但大批的第三方厂商依然表示将全力支持PS3主机，而且有众多PS3游戏正在开发之中。他说："我们在E3上展出了比以往都丰富的PS3游戏试玩，这是一个好的信号。而且到目前为止，在美国已经有超过100部蓝光DVD电影上市了，绝大部分第三方厂商都保证将在战略上和技术上支持PS3。"



levelup 网友评论

简评1 毫无疑问，不管有多少负面新闻，PS3依然是全世界玩家关注的焦点。无论有多少人讨厌SONY，喜欢她的人总是会比讨厌她的人多得多。（by 4楼）

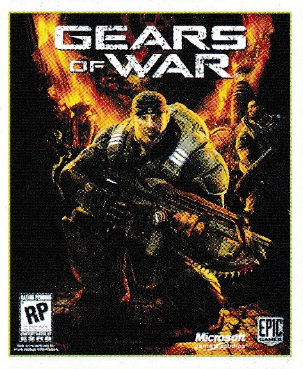
简评2 10000台开发机，不错呢！200多个开发商，平均50台一家……每一个开发商都买的起50台开发机么？真的需要那么多开发机么？不会只是为了吸引眼球的数字而已吧？（by 55楼）

次世代主机大战先遣队出击
《战争机器》发售日矛头直指PS3首发

微软公司在Xbox官方网站上正式宣布，自发表以来就倍受瞩目的Xbox 360动作射击游戏《战争机器》将于2006年11月12日发售。

《战争机器》是Epic Games公司采用虚幻3引擎制作的科幻动作射击游戏，游戏将把玩家带入残酷无情的战场。故事的背景是设定在未来的世界，由于长期的污染与资源的枯竭，加上来自地底的邪恶种族的威胁，使得人类面临存亡危机。玩家所扮演的马可斯·费尼斯（Marcus Fenix）是一位来自军事监狱蒙受不白之冤的前战争英雄，他为了个人的自我救赎，决定带领他的武装小队，挺身对抗杀人不眨眼的恶魔军团。

《战争机器》无疑是年末最受期待的Xbox 360游戏，而微软选择在对手索尼的次世代主机PS3发售的前5天（PS3北美地区发售日为11月17日）发售这款大作，其目的不言而喻。当初比尔·盖茨宣布将会在PS3主机发售的同时发售Xbox 360超级大作《光环 3》，而之后却表示《光环 3》的发售日将会由游戏开发公司来确定。现在看来，不提早推出《光环 3》的理由不仅仅是为了保证游戏的高品质，而是因为有一款同样具有高素质的大作也能够达到《光环 3》所起到的作用，那就是《战争机器》。



levelup 网友评论

简评1 在关键时刻总有那么几款游戏带动主机的销量并打击竞争对手的上升势头，而且对于欧美玩家来说这个类型的游戏是王道。这样的商业竞争有利于技术产业的发展，我们玩家也可以享受到更强烈的视觉冲击。（by 50楼）

简评2 目前已公布的所有可试玩的家用机游戏中画面最好的游戏，这就足够了！（by 39楼）

育碧、Midway多款Wii游戏正在开发中
育碧立志成为Wii第一大合作伙伴

育碧公司北美地区总裁Laurent Detoc和Midway公司总裁David Zucker，近日在出席Ziff Davis电子游戏高层会议时向外界公开确认了正在开发中的Wii游戏数量和名称。

先前育碧公开的Wii游戏作品，只有首发的《赤铁》和《雷曼疯狂兔子》以及由同名动画电影改编的《狩猎季节》这3部而已，但在会议上Detoc却透露，育碧目前还有另外4款未公开的Wii游戏新作正在开发中。这4款Wii新作分别是《孤岛惊魂》、《炽天使》、《怪物四驱 世界巡回赛》和一款《GT Pro》系列的新作。Detoc在随后的采访中透露，所有这些游戏都将充分发挥Wii的独特机能和与众不同的游戏方式。

Detoc对于Wii主机的前景给予了非常积极的评价，他表示Wii的定位和销售策略必将"吸引数量庞大的消费群体并实现巨大的市场价值。"他还在采访中再次强调了Wii游戏的与众不同，特别是与PS3和Xbox 360在理念上的差异，同时也肯定了Wii所蕴涵的巨大潜力，他表示育碧的目标是要成为Wii最大的第三方合作伙伴。

Midway公司总裁David Zucker在会上确认了正在开发的4款Wii游戏名单，除了先前公布的《Blitz橄榄球联盟》、《快乐的大脚》和《别惹蚂蚁》以外，还包括刚刚确定将登陆Wii主机的另一款格斗游戏《致命格斗 末日之战》。据悉，育碧和Midway两家公司此次公开的Wii游戏大部分预定在今年秋天正式推出，但育碧新公布的四款作品目前发售日等详细信息还不得而知。

levelup 网友评论

简评1 虽然Wii能否成功还不能确定，但是相比于NGC时期第三方给予的支援加强了很多。虽然很多人都说在Wii上出的游戏都是2线作品，但是只要游戏多了谁知道会冒出怎样的游戏来，也许未来的千万级巨作就在其中。（by 12楼）

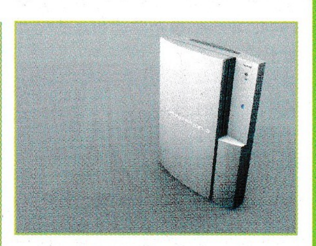
简评2 但是UBI为PS3和X360开发的游戏好像更多，而且其中不乏大作，质量也挺好。说明UBI的战略还是比较平衡的。（by 6楼）

兼容所有PS、PS2游戏并对应原始记录
索尼对PS3向下兼容问题作出承诺

随着主机换代的不断推进，次世代主机与老一代主机兼容性的问题就变得越发明显，尽管微软在这方面投入了不少的精力，但Xbox 360在向下兼容上依然存在许多问题。首先，不是所有Xbox游戏都能对应Xbox 360主机；其次，Xbox 360也没有对应Xbox记忆卡的端口，好在这种情况通过第三方生产的一些外接设备也基本可以得到解决。

索尼的次世代主机PS3的发售日正一天天临近，玩家们对PS3的向下兼容问题也越来越关心。近日，索尼官方公开保证，PS3将能够兼容所有PS和PS2主机的游戏，而且可以对应以前的游戏记录，但索尼官方没有公开将使用何种手段来实现PS3与过去游戏的完全兼容。

根据来自索尼PS3官方网站的消息，玩家只要将PS或PS2游戏的记录拷贝到PS3主机的硬盘上，就可以使用这些过去的游戏记录了。当然，这需要一个对应PS和PS2游戏记忆卡的适配器。据索尼官方透露，这种适配器被设计成可以编辑和传输游戏记录，而且可以兼容普通的EMS闪存卡和SM卡。但索尼官方没有透露有关这种适配器的详细信息，因此这种附加设备何时会推出，是否由索尼第一方厂商生产目前都还不得而知。



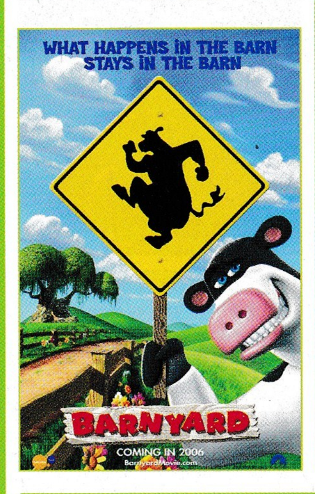
levelup 网友评论

简评1 我一直不明白为什么非要向下兼容呀？就算没有PS2，都玩上次世代了，看了上一代的游戏画面还不吐呀！花了那么大的精力和财力，就为了那个鸡肋吗？（by 3楼）

简评2 只知道买盗版的玩家是永远无法理解向下兼容的重要性的，这就是为什么X360的向下兼容问题在欧美引起那么大的反响而在中国却无关紧要的原因……（by 8楼）

Wii游戏阵营再添新成员
《疯狂农场》电影、游戏全面开花

THQ公司近日宣布，将推出根据动画电影《疯狂农场》改编的同名Wii游戏，预定将于2006年秋季发售，预计将会是Wii首发游戏软件之一。THQ公司同时还宣布电影版的《疯狂农场》将于美国当地时间8月4日正式公映，而PS2、NGC、GBA三个版本的游戏也将同时发售。



故事发生在在一个并不算偏僻的乡村农场里，在那里生活着这样一群特殊的群体——一群喜爱唱歌跳舞的"派对奶牛"。尤其是当农场的主人们外出时，这群快活的"派对奶牛"总能给自己和同在这农场生活的其他牲畜伙伴们找些乐子。其中尤数年轻奶牛奥蒂斯最为活跃，但相比富有责任感且颇具领袖风范的父亲，奥蒂斯则显得毛躁很多。这天，一向洋溢着歌声和幸福气氛的农场突然遭到了凶狠的野狼的袭击。为了守护牧场，保卫农舍里所有家畜的安全以及幸福和谐的生活，当然还有日渐老迈的父亲。一向调皮搞怪的奥蒂斯决定承担起农场领袖之责，带领家畜伙伴们与恶狼抗争到底。

levelup 网友评论

简评 1 Wii的大方向就是轻松有趣，所以相信类似这种风格的游戏以后会出很多。（by 33楼）

ACONY公司反恐计划启动
次世代FPS游戏《帕拉贝伦》公开

由ACONY公司开发的面向次世代主机平台的FPS游戏《帕拉贝伦（Parabellum）》（暂名）近日又公布了部分新游戏画面和情报。尽管FPS游戏对欧美玩家早就是家常便饭了，但这款由Epic Game公司著名的"虚幻3"引擎开发的次世代FPS游戏还是值得我们关注的。

游戏的故事背景是美国东海岸大城市纽约，玩家要指挥反恐部队打击潜入的恐怖分子，并粉碎恐怖分子企图利用核弹摧毁城市的野心勃勃的计划。另外，ACONY公司对本作的画面效果和多人连线游戏给予了着重强调，但没有透露相关的具体信息。

关于游戏的名称《帕拉贝伦》（Parabellum），一般范指所有9x19mm子弹以及使用该型号弹药的枪支，特指二次世界大战期间，德国著名枪械制造商DWM公司生产的帕拉贝伦M1908型手枪，也就是一般通称的"鲁格"手枪（Luger），有时候"帕拉贝伦"和"鲁格"会被混用，因为葛雷格·鲁格（Greg Lugor）就是帕拉贝伦公司中的主要设计师。



levelup 网友评论

简评 1 又是一款FPS，这年头FPS已经泛滥成灾了。我看就算是最喜欢FPS的欧美玩家也不一定总会买你的帐，毕竟有光环这样的大作顶着呢！再说，拼反恐主题的话，谁能比的过育碧的彩虹六号系列！（by 11楼）

雅达利年内不会推出PS3游戏
SNK PLAYMORE两到三年内没有PS3游戏开发计划

雅达利公司首席执行官Bruno Bonnell近日在接受国外媒体采访时公开确认，雅达利在2007年以前将不会推出任何PS3平台的游戏发售计划。Bonnell表示雅达利对三大次世代主机始终保持"一视同仁"的态度，而且现阶段对PS3硬件的了解还不够完善也是重要原因之一。



Bonnell表示："对于Xbox 360和Wii，我们将按照圣诞假期的计划推出我们的游戏。但对于PS3，恐怕我们不得不等到今年晚些时候再决定。"他还暗示，到2007年以前，雅达利不会推出PS3平台的游戏作品。

尽管如此，Bonnell对PS3主机的前景依然表示看好，他认为仅仅因为售价的原因而无视PS3取得成功的可能是不客观的，他表示索尼之所以为PS3制订这样一个售价，是因为"索尼选择了与其他次世代主机完全不同的发展路线。"他相信PS3"瞄准的是高端消费电子市场以及那些最核心、最痴迷的玩家和发烧友。"而且随着时间的推移，"索尼能够不断地调整PS3的售价以适应更多的消费者的需求。"

另一方面，SNK PLAYMORE公司海外市场部门的负责人前不久在接受记者采访时也透露，SNK PLAYMORE近期内并没有开发PS3游戏的计划。

该负责人称："PS3给我的第一印象就是昂贵的价格。小巧、便宜的PS2主机已经足够了，虽然对新主机的投资是必要的，但PS3无疑要面对很大风险。另外，PS3首发并没有足够数量的主机可能也是一个问题。因此我们认为有必要再等待2、3年，或许在2009–2010年左右是我们推出PS3游戏的最佳时机。"

levelup 网友评论

简评 1 PS3首发游戏的阵容实在是不够看，那几个第一方游戏不论是跟老任的马里奥、塞尔达，还是跟微软的战争机器比都完全不在一个量级上。PS3的大作恐怕要等到明年5月份以后才能陆续跟进，最受期待的还是象FF13、MGS4、DMC4、BIO5这样的游戏，只不过肯定是赶不上首发了，这就是PS3首发的一个大问题……（by 名侦探YW）

EA、Activision、Midway报告季度财政亏损
次世代游戏开发是支出上升的主要原因

全球第一大第三方游戏软件开发商美国EA公司近日公开了其第一财政季度（截止到6月30日）的财政报告。报告显示，公司总体收入上升13个百分点，但净利润并没有增加反而亏损了8100万美元。

根据EA的财政报告显示，公司凭借《FIFA世界杯2006》、《战地2》、《极品飞车 头号通缉》和《模拟人生2》等几款成功游戏作品获得了4亿1千3百万美元的销售额，比去年同期的3亿6千5百万美元上升了13%。但净亏损额却比去年同期的5800万美元有所上升，达到了8100万美元。

EA公司总裁兼首席执行官Larry Probst在报告中指出，第一财政季度亏损额上升的主要原因应归结于为迎接即将到来的次世代主机换代以及次世代游戏的开发费用上升，另外，公司在股票投资方面的拓展也是支出增加的一个重要因素。

尽管如此，EA高层依然对公司的前景充满了信心，公司首席运营官Warren Jenson表示："尽管次世代主机大战所带来的技术转型的风险依然存在，但我们还是会抓紧一切时机的。"EA还保证，将继续坚持目前在Xbox 360上的游戏开发路线，同时将大力支持任天堂的Wii和NDS主机以及索尼的PS3主机。

就在此后不久，全美排名第二的第三方开发商Activision公司和Midway公司也相继分别公开了第一和第二财政季度的收支报告。其中，Activision公司第一财政季度亏损1780万美元。据悉，公司收入下降的主要原因是由于几部由电影改编的游戏作品销量十分不理想，这其中包括《篱笆墙外》和《蜘蛛侠 官方电影版》。另外，《托尼霍克》系列和《使命召唤》系列等公司主打游戏的业绩下滑也是一个重要因素。

Midway公司第二财政季度报告显示，公司净利润由去年同期的3690万美元下降到了2590万美元，而亏损额由去年同期的2990万美元上升到了3100万美元，尽管这个数字依然在公司的年度财政预测范围内，但情况依然不容乐观。

levelup 网友评论

简评 1 玩足球有FIFA，玩篮球有NBA，玩FPS有战地，玩赛车有极品，EA的实力不容怀疑！（by 17楼）

简评 2 EA是全球公认的游戏业界创新游戏的杀手，只要中小公司一有好游戏，它的支票第二天就寄到，然后厚颜无耻地收购该公司，然后再把该小组解散，为的就是拿到该游戏的开发权。（by 19楼）

人气卡片游戏登陆掌机

SEGA发表《三国志大战DS》



SEGA宣布将推出人气街机卡片游戏《三国志大战》的NDS版《三国志大战DS》，预定于2006年秋季发售。

《三国志大战》是以棋盘为战场，使用手中持有的卡片进行战斗的街机游戏，玩家游戏之前需要先购买卡片，而排放在棋盘上的卡片会呈现出部队驰骋战斗的画面。游戏玩法简单，推出1年多以来卡片的销量已经突破1亿张。

作为NDS版，《三国志大战DS》将利用触控笔来完成游戏操作，而游戏中武将们的各种绝技将会以3D动画形式来演绎。





levelup 网友评论

简评 1 人物卡片的画风几乎集合了日本流行的所有画家！厉害！（by 3楼）

简评 1 本游戏的特色之一就是请了众多画师参与绘画，画面相当的华丽！（by 18楼）

微软、任天堂相继沦为被告

Anascape指控两家公司专利侵权

继前不久索尼被控侵权后，近日，总部位于美国德克萨斯州的Anascape公司指控微软和任天堂两家公司侵犯其专利所有权，其中共包含12项专利，范围涉及手柄震动传感器、模拟压力传感器和类比压力传感器等多种在游戏手柄上使用的相关技术。

据悉，这些专利的持有者是一个名叫Brad Armstrong的美国人，而以上所有12种专利已经相继于1999年到2005年在美国申请了专利许可。Anascape公司在起诉材料中声称，微软与任天堂都是"在明知侵权的情况下而故意为之。"

Anascape在起诉申请中还提出，要求微软和任天堂两家公司支付专利的使用费，并承担由侵权引起的一切相关损失以及由于诉讼所产生的所有费用。目前，微软和任天堂官方都还没有对Anascape的指控作出任何反应。

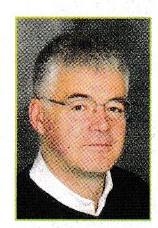
索尼公司与Immersion公司耗时长达一年之久的震动手柄侵权案前不久刚刚告一段落，现在又传来了微软和任天堂因为手柄专利被控侵权的消息，可以说是一波未平，一波又起。不过令人感到奇怪的是，这次的专利侵权案并没有涉及索尼的产品，而索尼的DualShocks系列手柄应该也使用了相关的专利才对。目前德州法院已经受理了此案，相信不久后就会有进一步的消息传来。

levelup 网友评论

简评 1 这两年游戏产业侵权的案子真是越来越多。不过随着全球产业化的延伸，这种情况也是再所难免，毕竟一个完整的工业产品涉及的专利、厂商和国家太多了，而一个企业又不可能同时注册所有的专利……（by 3楼）

微软：我们为PS3首发准备了意外"惊喜"

微软高层透露将对PS3首发采取"行动"



微软欧洲市场总裁Richard Teversham近日在接受记者采访时表示，微软为应对PS3在11月的首发进行了周密的准备，他暗示届时将会为索尼送上一份意外的"惊喜"。

Teversham在采访中透露，微软已经在着手准备对抗索尼的11月PS3全球发售计划，他表示微软还有不少新的营销计划和战略没有公布，但目前他必须保守秘密，因为"这些是为索尼准备的意外惊喜。"

在谈话中，Teversham还是透露了一些有关微软在2006年底，也就是次世代主机大战全面打响时期市场计划的蛛丝马迹，"我们将进一步巩固在价格方面的优势。"他解释说："微软将提供多种价位的游戏软件以及多种价位的主机规格供玩家自由选择。"

最后，Teversham再次否定了有关Xbox 360将在今年年内降价的可能，但对于索尼为PS3主机制订的599美元的高昂售价，他依然毫不客气地进行了批评。他表示，消费者与其等着PS3遥遥无期的降价，不如现在就购买一台Xbox 360。

levelup 网友评论

简评 1 X360现在的优势就是价格，如何使X360让人眼前一亮呢？是《光环》还是遥遥无期的《BH5》？（by 12楼）

简评 2 "与其等着PS3遥遥无期的降价，不如现在就购买一台Xbox 360"废话！如果360是我的，再差我也会鼓励你去买的，好坏也得由第三者来说吧！（by lklkzz）

小岛秀夫为《任天堂明星大乱斗X》献计献策

任天堂官方杂志透露小岛秀夫将参与设计工作

在今年的E3展上，任天堂公开宣布，在《任天堂明星大乱斗》系列最新作《任天堂明星大乱斗X》中，《潜龙谍影》（以下简称MGS）系列超人气主角Snake也将闪亮登场，这一消息一度引起了不小的反响。近日，新一期的任天堂官方杂志Nintendo Power又透露，《MGS》系列之父，Konami公司游戏制作人小岛秀夫也将参与《任天堂明星大乱斗X》的开发。

据悉，小岛秀夫将亲自监督《任天堂明星大乱斗X》中Snake的相关设计工作，其中包括角色外形、动作设计等许多方面。任天堂官方杂志表示："这将意味着我们不止是获得了一位全球最有影响力的游戏角色的加盟，同时也获得了一位游戏产业最优秀的开发者的协助。"

目前，小岛秀夫本人以及Kojima Productions工作室都没有对此事进行证实，详细的消息可能还要等官方的进一步确认。

levelup 网友评论

简评 1 我不喜欢小岛的恶搞风格，笑的时候感觉总是很尴尬！（by 3楼）

简评 2 小岛渐渐的尝试着全平台游戏开发的路子，《MGS》仅仅只是为未来的全机种开发的一个铺垫而已。（by 10楼）



小陆行鸟向大冒险出发

NDS新作《陆行鸟与魔法图画本》公开

Square Enix公司宣布，一款以RPG游戏《最终幻想》系列中的角色陆行鸟为主人公的冒险游戏《陆行鸟与魔法图画本》将于今年冬季登陆NDS主机。

游戏描写主人公陆行鸟生活在陆行鸟牧场中，并受到女白魔法师的照料，一天一名喜欢读书的魔法师来到了陆行鸟牧场并带来了一本在半路上拾到的神秘图画本。正是这本图画本引发了一场壮大的冒险……为了拯救被吸入图画本的同伴们、阻止魔王的野心，小陆行鸟运用智慧、勇气以及自豪的双脚开始了在图画本世界中的壮大冒险。

Square Enix公司同时还宣布，GBA版《最终幻想V》日版的发售日正式决定为10月12日，而GBA版《最终幻想VI》也将于冬季发售。

levelup 网友评论

简评 1 算是见识所谓的"低龄向"游戏啦，SE这次肯定失算。（by 6楼）

简评 2 SE社不仅有能大卖的游戏，还很会利用手底下的宠物尽可能地获得剩余价值，看来还没有从当年的阴影中走出来。（by 17楼）

全球游戏厂商云集、众多大作参展！
史上最大规模的德国游戏展开幕在即



欧洲最大的游戏专业展会，德国游戏展的主办方近日宣布，预定于8月24日–27日召开的2007年德国游戏展上，将有367家来自全球各地的厂商参展，在展会召开的4天时间里，预计参观者的参观人次将超过15万以上，将创造展会创办以来的历史最高记录。

本次游戏展将在素有博览会之都的德国城市莱比锡召开，展会总面积达到了90000平方米，比去年增加了13%，而参展厂商的数量也比往年增加了近31%，包含了来自全球各地的游戏硬件、软件开发商。

众多游戏产业知名软、硬件厂商相继公布了此次德国游戏展的参展游戏名单。Konami公司宣布，小岛秀夫的Kojima工作室出品的五款游戏将成为公司此次参展的主力，而万众期待的PS3大作《潜龙谍影4 爱国者之枪》（以下简称MGS 4）届时将公开一段全新演示影像，影像将重点展示游戏中登场的主要角色、剧情主旨以及PS3的相关游戏内容。另外，《潜龙谍影生存》、《潜龙谍影 便携版》、《潜龙谍影 电子小说》和Kojima工作室首款NDS游戏《月光骑士》（日版名为《我们的太阳DS》）也将在会上参展。

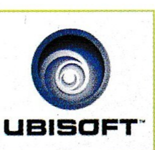
育碧公司参加本次德国游戏展的作品基本上都是2006年度和明年年初发售的最重要的游戏作品，可见公司对这次展会的重视程度。其中包括，《分裂细胞 双重间谍》、《彩虹六号 维加斯》、《战火兄弟连 地狱之路》、《雷曼 疯狂兔子》、《刺客 信条》、《赤铁》和《工人物语》。

levelup 网友评论

简评 1 欧洲对于我们中国玩家来说是个很少关注的市场，因为欧洲流行的游戏跟我们这里流行的游戏在风格上差距比较大。但是不能因此就忽视这个展会，否定其重要意义。（by 8楼）

简评 2 虽然展出的不是最新作品的影像，但我觉得还是值得关注的。况且小岛制作演示影象的实力不是一般的强啊！（by 7楼）

育碧一季度利润同比上升63%
多款游戏发售日宣告延期



育碧公司近日公开了其第一季度（截止到6月30日）财政收支报告，报告显示，育碧公司整体收入与去年同期相比有了显著的增加，这主要归功于X360和PC版《幽灵行动 尖锋战士》的热销，而PC平台的《魔法门 英雄无敌 V》也同样功不可没。

Xbox 360和PC平台游戏近来成为了育碧收益的主要来源，两个平台的游戏销售收入占到了公司第一季度整体收入的73%之多，比去年同期有了显著的上升。去年育碧在PC游戏方面的收入仅占总收入的30%左右，而当时Xbox 360还没发售，就更不要说游戏收入了。

育碧公司一季度利润额为7000万欧元（约合8900万美元），比去年同期增长了近63%，可说是成绩斐然。在第一季度育碧公司的另外一款重要作品就是登陆NDS和GBA平台的《星球大战3 西斯的复仇》。

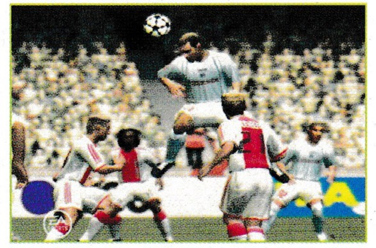
育碧公司在报告中对下一季度进行了展望，第二季度预期利润额将达到7800万欧元（约合9900万美元），比去年同期有所下降，据悉，这与几款游戏的推迟发售有一定关系。育碧在报告中公布了几款预计在第二季度发售的游戏将延期的消息，其中，《分裂细胞 双重间谍》将延期到今年10月。与之相对的是，育碧将把更多的精力集中在另外几款作品上，其中包括《狩猎季节》和《赋法战争》和《加勒比海盗》的最新作等几款即将在欧洲发售的游戏。

levelup 网友评论

简评 1 老实说，其实EA在某些方面挺优秀的。不过EA也实在是太注重利益了，经常搞个半成品出来，得不尝失啊！（by 7楼）

简评 2 一个有口皆碑的公司，十分难得。（by 6楼）

EA正式公布《FIFA 07》
顶级联赛、俱乐部、球员一应俱全


▲图为Xbox版画面

EA公司近日正式公布了《FIFA》系列的最新作《FIFA 07》，游戏将于2006年9月29日推出。EA公司宣布，《FIFA 07》将为玩家提供经过正式授权的全球顶级联赛、俱乐部和球星资料，其中除了欧洲和南美等地区的世界著名联赛以外，还新增加了北美地区的美国职业足球大联盟和墨西哥足球联赛。

在《FIFA 07》中，新增加了一个“EA SPORTS互动模式”，在这个新的网络游戏模式里，玩家可以选择自己喜欢的球队，通过网络与真实世界的对手在绿茵场上一决高下。在这个互动模式中，同样将有众多实名俱乐部和球员可供玩家选择。此外，这个模式中的赛程将按照真实世界中的时间进行，玩家球队的表现和成绩将通过全球联赛排行榜显示出来，可以说是一个前所未有的真实联赛模式。

在技术方面，《FIFA 07》采用了全新的人工智能系统，玩家操纵的11名球员反应将更加灵敏，包括跑位、传递和配合等动作将更加逼真和专业，这也意味着游戏的战术性将得到进一步的提高。另外，系列倍受好评的“足球经理模式”也在本作中得到了进一步完善和强化。玩家的价值取向和每一个决定都会直接影响球队的运转和球员的表现，高智能的人工AI也使得玩家的对手更加老谋深算，提升了游戏的策略性。

另外，EA官方还透露，《FIFA 07》新增加了PS2和PSP的互动功能，玩家可以实现PS2与PSP之间的数据交换，随时随地体验比赛的乐趣，但目前有关这项功能的具体细节还没有公开。

levelup 网友评论

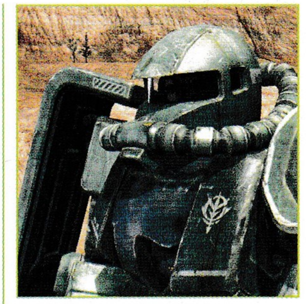
简评 1 WE系列手感是不错，但是如果放弃了画面那么WE足球王者的地位就危险了。（by 6楼）

简评 2 WE和FIFA的区别就在于前者是在电视机前面看足球直播，而后者就象在现场看球一样！（by music.snake）

PS3《机动战士高达》游戏名称公开
《高达》系列跨入次世代后的又一力作

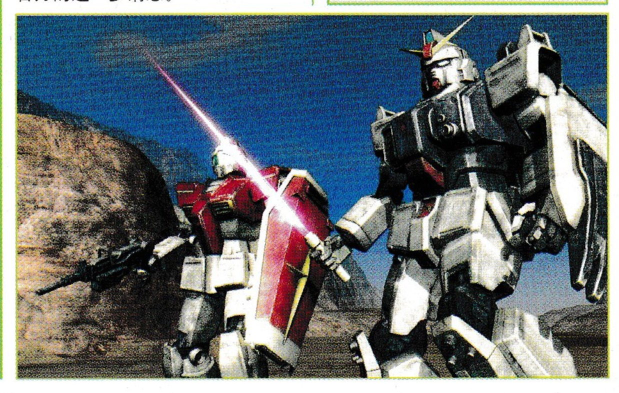


Bandai Namco Games官方近日公开了PS3版《机动战士高达》游戏的名称为《机动战士高达 Target in Sight》，但同时透露这个名字只是游戏的暂定名称。目前，游戏的故事背景、系统等详细信息依然不得而知，而发售日和售价的情报也还没有公布。但从目前公开的机体图片来看，包括Ez–08、MS–18E京宝梵、和扎古2改在内的绝大部分机体都是一年战争或相近时期所生产的机型，因此这款作品与另外一款Xbox 360上的《高达》系列游戏一样，也很可能是以一年战争为背景制作的，但详细的信息还要等官方的进一步消息。



levelup 网友评论

简评 1 高达游戏主要是表现机体的质感和移动的笨重感，攻击时的压迫感，画面不是最主要的，这次公布的画面我个人觉得已经很好，特别是光剑的感觉，不象PS2那里整个一根直棍，而是随挥动的力度有弯曲的效果。（by 42楼）



《月下夜想曲》重现Xbox Live Arcade? 更多Konami经典游戏可能陆续推出



最新一期的美国电子娱乐杂志《EGM》报道，根据近日从Konami公司内部流传出来的一份游戏发售备忘录显示，Konami公司超人气动作游戏、《恶魔城》系列的第13部作品《月下夜想曲》可能将在微软的Xbox Live Arcade上重生。据悉，这次移植到Xbox Live上的《月下夜想曲》不是地图比较完整的SS版，而是最早的PS版。

此外，《EGM》还透露，除了《月下夜想曲》以外，Konami还将陆续在Xbox Live上推出多款经典游戏，其中包括《魂斗罗》和《超级魂斗罗》等玩家耳熟能详的作品。据悉，这些游戏有可能将在2007年第一季度陆续在Xbox Live上推出，但《EGM》同时还暗示，这些作品并非只限于在微软的网络服务平台推出。

levelup 网友评论

简评1 这个世界实在是无奇不有……一代经典《月下夜想曲》又被人从坟墓里挖了出来！连包装都不用，直接往地摊上一放，K社已经落魄到这种地步了吗？（by 凤凰不净王）

简评2 这个是经典啊！而且出在Xbox Live上，估计花钱不多就可以下载玩，何乐而不为呢？（by 1楼）

PS3首发供货又出奇招 供货数量将与PS2和PSP销量挂钩?

美国的一家零售商近日对媒体透露，SCE美国分社在PS3主机首发分配货源的问题上，可能将采取参照各零售商在现有主机销售上的业绩来进行，简单来说就是，哪家商店在PS3首发前的一个月卖的PS2和PSP最多，就可以在PS3首发时获得相对更多数量PS3主机供货。

这位不愿透露姓名的零售商代表说，SCEA（Sony Computer Entertainment of America）通知他们说，PS3主机首发时的供货数量将取决于该零售商最近的销售业绩，具体指的就是索尼的PS2和PSP主机，而不是以预定的数量为准进行分配。

根据目前美国市场的调查情况来看，PS3的需求量可能会非常大，但毕竟主机首发数量有限，而且又是全球同步发售，这无疑给货源分配带来了巨大的压力，但很难想象索尼会动用这种方法来解决这一问题。目前，SCEA官方没有对该消息作出反应，无论如何，对全球众多PlayStation系列FANS来说，还是希望PS3首发能够一切顺利才好。

levelup 网友评论

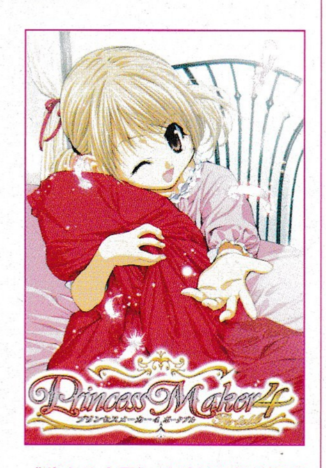
简评1 这样一来就意味着零售商要对PS2和PSP的销量承担更多的责任，不过是不是会有人趁机囤积PS2和PSP，然后在与零售商勾结从索尼那里套取更多的PS3主机来牟取暴力呢？（by 名侦探YW）

简评2 完全不必担心这种事情会影响PS3的前景，就算这个消息是真的，也不过是SCEA为应对首发的缺货想出来的权宜之计罢了，不会长久的。（by LevelUp之王）

News Levelup 新闻简报

《美少女梦工厂 4》移植PSP

GeneX公司宣布，PS2游戏《美少女梦工厂 4》的PSP移植版将于2006年10月12日发售，售价为5040日元。应众多FANS的要求，本作中将追加30多个主人公与其他角色之间发生的事件，例如“与朋友去温泉旅行”等等。游戏还将增加“与魔界之争的解明”、“与女朋友们的结局”等新结局。这些新要素将使新玩家以及老玩家都能获得满足。



《黄金的太阳》系列新作推出无望

曾开发过《马里奥网球》、“《黄金的太阳》系列”等游戏的CAMELOT公司日前与网络娱乐事业公司ELEVEN-UP联合发表了网络娱乐服务项目“G行星 构想”，并公布了“G行星 构想”的第一款作品《I LOVE GOLF》。此外，CAMELOT公司还宣布将停止为任天堂公司的游戏主机开发游戏，之前CAMELOT公司还为了制作Wii平台RPG游戏而招募开发人员，但现在该计划的具体去向不明。

《正当防卫》发售日确定

Eidos公司近日宣布，预定在Xbox360、Xbox、PS2和PC上同时推出的动作游戏《正当防卫》将于2006年9月26日发售。游戏讲述一个发生在南美洲岛国上的惊心动魄的冒险故事，而玩家的工作就是要暗中推动内战的爆发并最终推翻统治岛国的腐朽政府，扮演决定战场胜败和政权更迭的关键人物。

《死亡笔记》2007年初登陆NDS

Konami公司宣布将推出由人气漫画作品《死亡笔记》改编的同名游戏，该作品目前暂命名为《死亡笔记（DEATH NOTE ーデスノートー）》，是一款交流推理游戏，预定于2007年2月发售。

目前Konami公司尚未发表详细的游戏信息，但在暑期举办的“JSGT 2006”中将会首次公开这款作品的详细情报。



EA公布《荣誉勋章 英雄》

EA公司近日正式公布了PSP平台的《荣誉勋章 英雄》。游戏将真实再现第二次世界大战中的著名战役和历史事件，从最大程度上还原了二战壮观、惨烈的战争场面。这也是该系列自1999年推出以后首次登陆PSP平台。据悉，游戏中将有多达20名的隐藏角色登场，其中不乏系列前作的众多人气角色，而这些角色还将拥有各自独立的原创剧情，进一步提高了游戏性。

NDS专用耳机麦克风发售日确定

近日，任天堂官方正式公开了NDS专用耳机麦克风的外观和发售日期。据悉，这款NDS专用耳机麦克风将于今年9月14日登陆日本市场，售价约为9美元，但目前还不清楚是在指定游戏店统一贩卖，还是只限定网上订购。



《枪神》无缘PS3首发

Midway近日正式确认，原定于2006年11月17日发售的次世代动作游戏《枪神》（原译名为《勒颈》）将推迟到2007年第1季度推出，这也就意味着本作将无缘PS3主机的首发。本作是由好莱乌著名华裔导演吴宇森执导的《辣手神探》系列作品改编的游戏，吴宇森本人以及该片的领衔主演周润发也参与了这款游戏的制作工作。



Gearbox宣布支持Wii主机

近日，以开发《战火兄弟连》系列游戏而闻名的Gearbox Software公司公开表示，将支持任天堂的新主机Wii。公司总裁Randy Pitchford对记者表示，他们十分看好Wii主机的前景，“Gearbox Software对Wii非常感兴趣。”Pitchford说：“我认为Wii是一台很棒的主机，我个人很希望能早点玩到这台主机。”但他同时表示：“目前我们还没有关于特定的Wii游戏开发计划要对外宣布。”

5款PS2游戏降价至20美元

SCE美国分社近日正式确认，包括《汪达与巨像》在内的5款PS2游戏降价至19.99美元销售。据悉，此次降价的PS2游戏分别包括《汪达与巨像》、《怪盗史库柏3》、《美国海豹突击队3》、《杰克X》和《瑞奇与叮当 死锁》这5款作品。到目前为止，索尼已经推出了169款20美元特价PS2游戏，这个数量比索尼在PS主机时代投放的特价游戏要多。

《龙之传说》多机种全面开花

The Game Factory公司近日公开了一款以中国古代12生肖传说为背景的动作冒险游戏《龙之传说》。故事围绕着传说中的12生肖神庙和守护神展开，为了能得到长眠于地下的神秘力量，邪恶的势力试图染指生肖神庙并占有12个守护神的力量。在这个过程中，同命相连的双胞胎兄弟陷入了正义与邪恶双重势力争夺的旋涡之中。游戏预计将于今年第四季度发售，届时将同时登陆PS2、PSP和NDS三个平台。



お姉チャンバラX

THE DEVIL EVOLUTION HUMAN（仮題）

ザ デビル エボリューション ヒューマン

TEXT BY 风间仁

御姐武戏 X THE DEVIL EVOLUTION HUMAN(暂名) / お姉チャンバラX THE DEVIL EVOLUTION HUMAN(仮)	推荐玩家年龄	未定
X360 ACT	D3 PUBLISHER/日版/1人/售价未定	2006.冬

性感的泳装美女与血肉横飞的爽快战斗相结合，这便是"《御姐武戏》系列"能够在上百款"SIMPLE2000系列"游戏中脱颖而出的原因。现在，"《御姐武戏》系列"的最新作将在Xbox 360上登场。次世代主机的机能将使游戏的画面得到质的飞跃，场景、角色的描写将更加细致，刀光剑影、血滴飞溅的战斗效果更加逼真绚丽。而之前作品中爽快感十足的战斗系统也得以保留，一直以来隐藏在幕后的"黑手"也将在本作中显现真身……

美女剑士"彩"是继承了暴走之血"忌血"的古代种族的后裔。彩在与同父异母的妹妹"咲"经过一场激烈的厮杀后终于冰释前嫌，姐妹俩从此隐姓埋名过着平凡的生活。

但是，好景不长。令人们恐慌的坏消息再次传来——城市中又有大量的丧尸出没。难道说那个拥有巨大的权力和邪恶力量的神秘组织依然健在？

继承了宿命之血的姐妹俩由于使命感以及"血的意志"再次拿起了武器……

什么是"忌血"

"忌血"是彩体内流淌的特殊血液。当彩斩杀敌人时，从敌人身上喷洒出的血液会溅到彩的身体上（身穿极为暴露的泳装的目的在此？），这会使"污秽值"上升，动作也会随之变得迟钝。但是，当"污秽值"达到极限时，"忌血"的力量就会觉醒，彩会进入暴走状态。暴走状态中彩的攻击力、攻击范围、移动速度都会大幅提升，但是该状态下体力会慢慢减少。



▲不断的攻击使彩的身体逐渐沾满了丧尸的血液。

◀合理利用暴走状态可以将周围的大量丧尸甚至是BOSS瞬间斩杀

运用父亲所传授的剑术，以暗杀为职业的剑术达人。体内流淌着暴走之血"忌血"，这也是被神秘组织追杀的原因。

彩

年龄：21岁
身高：168cm
三围：86/58/88
生日：2月14日

▲彩的服装会随着特定条件的达成而不断增加

继承了暴走之血的美丽女剑士

"《御姐武戏》系列"角色关系图

御姐武戏 X

彩和咲两姐妹的父母们将咲的潜在能力封印，但最终导致咲将父亲杀死。之后，神秘组织为了获得彩和咲的"忌血"以及埃娃的"炼金之血"，指使玲子设法接近她们。

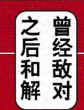
母（彩） — 父 — 母（咲）

将潜在能力封印

曾经敌对 之后和解



彩：以暗杀为职业的剑术达人，继承了暴走之血"忌血"的古代种族后裔。





咲：彩同父异母的妹妹，同样继承了"忌血"。在《御姐武戏》中与彩决战后陷入昏迷，之后在《御姐武戏2》中被埃娃唤醒。

接近

敌对

企图获得"忌血"

与彩、咲合力对抗



玲子：在《御姐武戏2》中登场，受到神秘组织的指使，接近拥有特殊血液的彩、咲以及埃娃，最后被姐妹俩所杀。



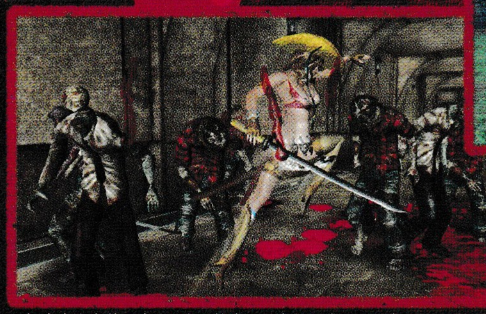
埃娃：拥有特殊血液"炼金之血"的埃娃在《御姐武戏2》登场，企图获得"忌血"的力量，但最终被彩、咲、玲子合力击败。

指使

神秘组织：研究"忌血"、"炼金之血"的神秘组织，指使玲子设法获得两种特殊血液，但最终以只获得了"炼金之血"而告终。

战斗系统进化

在连续攻击途中掌握时机按攻击键不仅能够继续进行连击，还会发出威力巨大的冲击波，这就是系列的一大特色“COOL连击”系统。本作不仅“COOL连击”系统将依然健在，消耗体力对大范围敌人进行一击必杀的“居合”以及连续攻击途中发动的连续左右横斩必杀击“狂乱艳舞刃”也都全部得以保留，此外还将会有全新的战斗系统登场。



▶斩击中夹杂着腿击，丝毫不给丧尸喘息的机会，彩的华丽连击就仿佛是优美的舞蹈一样。



◀随着“COOL连击”的形成，不仅攻击的威力大幅提高，攻击之后的硬直也将逐渐缩小。



真相即将大白

无论是《御姐武戏》中的咲还是《御姐武戏2》中的埃娃，都是由于神秘组织的暗中搞鬼，才与彩互相敌对、残杀。在本作中彩终于将直接面对这只幕后黑手，所有事件的真相也将一一解明。



▲在前作中与彩、咲并肩作战的玲子最终因阴谋败露而被姐妹俩所杀，但是在本作中玲子竟然奇迹般地复活，不仅如此神秘组织利用克隆技术将其大量繁殖。

更加凶残的敌人

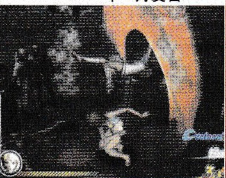
在本作中彩终于要与神秘组织进行最终的决战，因此将会有更加凶残、更加棘手的敌人不断地向彩发起攻击，而次世代主机的机能也将使同屏出现的敌人数量大大地增加。虽然如此一来彩前进的难度会有所增加，但是运用各种技能同时斩杀大量敌人的爽快感将会令玩家获得满足。

◀就算再多的敌人美丽的剑士也能够从容应对。



▲出现在彩面前的巨大强敌，是由多只丧尸合体而成的重量级丧尸。

“《御姐武戏》系列”进化史

SIMPLE2000系列 VOL.61	SIMPLE2000系列 VOL.80	SIMPLE2000系列 VOL.90	SIMPLE2000系列 VOL.101
《御姐武戏》	《御姐武戏 特别篇》	《御姐武戏2》	《御姐武戏2 特别篇》
PS2 2004年8月发售	PS2 2005年6月发售	PS2 2005年12月发售	PS2 2006年6月发售
			
彩的父亲被突然出现的神秘丧尸袭击致死，而幕后指使者竟是自己同父异母的妹妹。为了替父报仇，彩决定要咲血债血偿。	《御姐武戏》的加强版，追加了新角色双叶真琴、双叶理保两姐妹，并增加了新服装，在操作上也进行了调整。	经过前作的决战，彩和咲终于和解，但是想要获得“忌血”的新敌人埃娃出现。为了保护妹妹，彩再次挺身而出。	《御姐武戏2》的加强版，追加了“SIMPLE2000系列”作品《战娘》中的角色“菊”和“花”。



TEXT BY 风间仁

风神计划 プロジェクト シルフィード	推荐玩家年龄	12
X360 STG Irem/日版/1人/6800日元	2006.9.28	

20年前，GAME ARTS公司在PC-8801mkII SR平台上推出了以宇宙为舞台的3D飞行射击游戏《Silpheed》，此后又分别在MEGA CD和PS2平台推出过续作《Silpheed》和《Silpheed ： The Lost Planet》均获好评。不知是否是巧合，该系列从未在同一款主机上推出过两款或以上的作品。现在，系列最新作所选择的是最先问世的次世代主机Xbox 360，而GAME ARTS公司与Square Enix公司的合作使新作在继承射击游戏制作经验的基础上，增加了故事叙述方面比重。



诞生于“地球”的人类经过不断的发展后，用了数百年的时间征服了银河系。人类开拓了多个殖民地行星，而这些殖民地行星中含有的丰富的资源就成为了近乎枯竭的地球的生命补给线。但是殖民地行星上的人们与地球统一政府之间的矛盾却不断地激化。

西历2632年7月5日，在行星“雷文多尔夫”进行训练的最尖端泛用战斗机小队“三角洲军刀”，遭受到独立自由同盟组织“阿丹自由同盟”的突袭。自由同盟最高评议会议长多丽斯·伊根正式向地球统一政府宣战。于是被称为“百日战争”的宇宙大战拉开帷幕。

由于阿丹自由同盟军有备而来，因此很快就掌握了战争的主导权。三角洲军刀部队与其所属的空母一起卷入到战争的漩涡之中。此时三角洲军刀部队的驾驶员们看到的是死亡与绝望，以及仅存的一线生机……

地球统一政府

TCAF

地球统一政府总部设在地球，从遥远的太阳系统治着各殖民地星系。虽然各殖民地星系拥有一定的自主权，但是实际上地球实行的是独裁体制，换言之就是地球帝国，全星系相关政策的决定权全部掌握在地球统一政府手中。因此各殖民地星系对于目前这种“地球中心主义”存在着极大的不满，地球统一政府与殖民地星球之间的对立也已经达到了不可挽回的地步，战争就像绷紧的弓弦一触即发。



▲地球统一军年轻的飞行员们，他们所肩负的是地球的命运。

卡塔那·法尔维

地球统一军·雷文多尔夫驻留舰队所属第931飞行队雷诺小队的少尉。军官学校时就被分配到空母阿库罗波利斯，此后一直接受着非常严格的训练。卡塔那性格认真同时十分优雅，而经过战火的洗礼使其逐渐成长为一名优秀的驾驶员。卡塔那从军官学校开始就与同小队的艾伦相识。



◀本作的主人公，故事将以他的视点慢慢展开。

艾伦·伯恩斯坦

地球统一军·雷文多尔夫驻留舰队所属第931飞行队雷诺小队的驾驶员，担任卡塔那的僚机驾驶员，与卡塔那是军官学校时期的同学。艾伦出生在地球统一政府的名门世家，因此在军官学校时曾作为干部候补并被寄予厚望。但是由于她从小就梦想着驾驶飞机在天空自由飞翔，因此立志作一名普通的飞机驾驶员。

▶陪伴在因战争而苦恼的卡塔那身旁，艾伦也因此逐渐察觉到自己对卡塔那复杂的感情。

雷蒙德·洛根

地球统一军·雷文多尔夫驻留舰队所属第931飞行队队长，卡塔那和艾伦的教官，同时也是人生的导师。经历过多次地域纷争的他十分了解战争的残酷和战友之间友情的珍贵。雷蒙德深受空母阿库罗波利斯舰长梅·克莱顿的信任，可以说是战舰的精神支柱。

▲虽然训练中的雷蒙德十分严厉，但实际上是个十分善良的人。

三角洲军刀 DELTA SABER

搭载了大推进力引擎以及超高性能AI的新型机体，可以配备多用途特殊武器系统。但由于机体对AI的依赖度十分高，所以必须要为其专门挑选、培养专用的驾驶员。



阿库罗波利斯 ACRO PORIS

地球统一军的新型空母，为了配合“三角洲军刀”的使用而经过了特别的改装。全长约1700米，主要配备了四连装对舰炮、对空炮，此外还装备了四台供“三角洲军刀”使用的弹射器以及一台补给机射出机。



卡隆级驱逐舰

数量众多，是地球统一军的舰队战主力。全长2000米，装备有对舰用射线炮、对舰用小型炮、对空炮等标准的对舰兵器。由于只注重配备对舰攻击武器，因此对于战斗机等空中攻击处于劣势。





阿丹自由同盟



由不满于地球统一政府的4个殖民星系结成的反政府组织，其口号是推翻地球统一政府的统治，使殖民地行星获得独立。阿丹自由同盟最初只是普通的独立运动推进组织，但是在行星"冥府"发生的重大事故——"冥府的噩梦"使得数千万的平民以及组织的领导者丹尼尔·伊根死亡，此后阿丹自由同盟转变为一个过激派组织。继承了父亲丹尼尔·伊根意志的多丽斯·伊根依靠她非凡的号召力和政治手腕支配、统治了阿丹自由同盟，并使阿丹自由同盟在短短数年间就拥有了与地球统一政府相抗衡的军事实力。



▲昔日意气风发地进行演讲的丹尼尔·伊根。

玛格拉斯·梅森

阿丹自由同盟军特殊航空团所属第七特务飞行队"暗夜掠夺"的队长。玛格拉斯在殖民地行星"冥府"长大，并在年幼时就展露其天才般的飞机驾驶才能，多丽斯也正是看中了他非凡的空战技术，才任命他为王牌部队的特务飞行队队长。在事故"冥府的噩梦"中玛格拉斯失去了故乡和亲人。



▶在"冥府的噩梦"中失去亲人的玛格拉斯发誓向地球统一政府进行复仇。

多丽斯·伊根

阿丹自由同盟最高评议会议长。继承父亲的遗愿，倡导殖民地星系自治独立，并向地球统一政府宣战。她使用非凡的号召力和政治手腕掌握了议会，并使阿丹自由同盟成长为强大的组织。多丽斯冷静而残忍，为达目的可以不择手段。



◀多丽斯认为使她失去父亲的事故"冥府的噩梦"完全是地球统一政府一手策划，而这也成为了战争的导火索。

炮塔 TURRET

阿丹自由同盟军的主力战斗机。虽然已经是落伍的机体，但仍旧被广泛地使用，也是用来对付三角洲军刀的主要战斗机，有时也装备对舰武器作为轻攻击机使用。



独眼巨人 Cyclops

用来进行对舰攻击以及对地攻击的大型攻击机。装备导弹、炸弹的数量比普通的战斗机多，但是运动性能低下。为了弥补这一缺点，大多数情况下独眼巨人是以组队的形式执行任务。



牵牛星 Altair

阿丹自由同盟军的主力驱逐舰。与地球统一军的卡隆级驱逐舰体积相近，但采用了新机型设计，装备了对舰用大型炮、对舰用中型炮、对舰用小型二连装炮、对空炮等多种强力武器。



从画面看系统

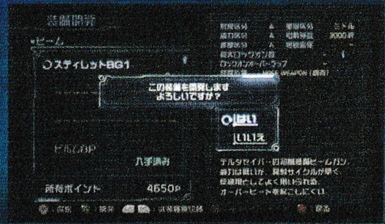
在目前公开的战斗画面中有6处比较瞩目的数值或槽，它们究竟是表示什么？在官方正式发表之前，让我们来大胆地猜测一下。



①FORMATION（队形）：在类似三角形的图案中写有数字"4"，其表示的应该是与僚机所组成队形的种类。
②SHIELD（防护）、ARMOR（装甲）：之前作品中受到攻击会使防护减少，为0时机体将被破坏。似乎本作中即使没有防护，本身的装甲也能够维持一段时间。
③雷达：处于中央位置的蓝色机体应该是自机，而周围大量的红点应该是敌机。
④NOSE ARM/MAIN ARM：应该是主武器和副武器的关系，在剩余弹药数的下方均有HEAT槽，看来连续使用会使武器出现过热情况。
⑤YOU KILLED WARSHIPS/WARPLANES：显示击落敌军舰／战机的数量，迅速、准确地击落敌机是获得新武器开发所需"分数"的主要途径。
⑥补给可能：我方补给舰可在激战中直接为战机进行补给，这样便不会贻误战机。

武器的开发与装备

游戏中可以装备的武器在50种以上，这些武器可以通过消费击落敌机获得的"分数"来进行开发，当满足特定条件后还可以开发隐藏的超级武器。



武器开发

随着任务的不断完成，可以进行开发的新武器也将逐渐增多。将一种武器彻底进行强化也可以。不断开发新武器使种类增加也行。总之只要多杀敌，多积累"分数"，那么开发的效率也就越高。

武器·部位选择

武器分为装备在机首的NOSE ARM和装备在前方、后方、下部的MAIN ARM两种，而装备武器的总重量（重、中、轻）将使机体的性能发生变化，也可以通过"自动设定"来选择最适合此任务的武器搭配。





TEXT BY 风间仁

故事发生在"西马大陆"，位于前作《天地之门》舞台"央卦大陆"遥远的西方。在西马大陆正中央有一座立于天地之间的巨大银白色柱子——人称"西马门"。此柱高度超过7万米，高耸入云不见其端，西马门是西马大陆的圣地，也是西马神的象征。

某日，西马门突然发生了变化。银白色的门由底端开始慢慢变成红色，并不断向上蔓延。西马门的这一变化使人们开始恐慌，因为在300年前发生席卷世界的巨大灾难"大审判"时，西马门也同样出现过这种现象。为了防止再次出现的"大审判"，主人公理树狼和仪镜春歌向着西马门出发……

天地之门2 武双传	推荐玩家年龄	未定
天地の門2 武双伝		
PSP A·RPG	SCEJ/日版/1人/5040日元	2006.10.19

PSP动作RPG游戏《天地之门》以编辑独特连续技的"武艺录"系统及爽快的动作获得玩家好评，现在，续篇《天地之门2 武双传》再次在PSP平台登场。游戏以位于前作"央卦大陆"西方的"西马大陆"为舞台，讲述发生在那里的冒险故事。游戏中玩家将根据战况随时切换操纵两位主人公进行战斗，运用剑术、枪术、体术、魔术四个种类200种技能将世界从危机中拯救出来。

风火独行·理树狼

武将名门"理树家"的当家人，西马军的军官。他为人率直，并且讨厌做违背自己信念的事。现在他作为暗杀西马皇帝的嫌疑人而被通缉。

舞姬·仪镜春歌

文官名门"仪镜家"的长女，外表上是一位高贵典雅的千金小姐但实际上是一位异常活泼的少女。为了阻止世界的异常变化，她向着"西马门"前进。另外，她是唯一一位能够跳"莱祭舞"的舞姬，而"莱祭舞"则是防止"大审判"发生的关键所在。

四大攻击类型一举公开

游戏中玩家将操纵由理树狼、仪镜春歌2人组成的团队进行战斗，理树狼以剑术、枪术、体术为主要攻击手段，春歌是使用魔术"莱祭舞"进行战斗。理树狼可以通过将"拳谱"进行组合并登陆在"武艺录"中，从而创造出属于自己的各种独特连续技。春歌则是通过将记录着魔术的硬币嵌入特殊的"莱祭盘"中来使用魔法，所嵌入的最多数量为10个，通过这些魔术的组合形成新的魔术。战斗中，玩家可以根据战况随时切换操作的角色，因此战略性比前作更上一层楼。

剑

剑术是最基本的攻击手段，虽然本作中依然可以使用剑进行破绽极小的连续攻击，但是剑的攻击力十分有限，因此在与体力很多的敌人战斗时不能过分依赖剑术。

▶▲自下而上的斩技，或许使用这招可以将敌人浮空，并能够施以空中连续技追击。

体

体术攻击几乎没有破绽而且威力要高于剑术，拥有一击必杀般威力的体术是对付多体力敌人的不二法宝。但是与剑术相同的是，体术无法同时攻击多名敌人，因此一旦被围困便要找准一点尽快杀出重围。

◀▲如果是一对一那么一定要使用体术进行攻击，这样也能尽可能减少我方的体力损失。

枪

使用枪进行战斗将会有很大的破绽出现，如果能够掌握好与敌人的距离和攻击时机便能发挥枪术的最大威力，反之，近距离时枪术则无法施展并使玩家陷入苦战。



▶枪术可以对自己周围进行大范围攻击，即使被围困也能从容应战。

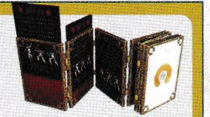
魔

魔术是只有女主人公仪镜春歌才能使用的强力攻击手段。虽然魔术的发动需要一定的时间，但是只要合理运用，魔术可以称得上是最强的攻击方式。

▲春歌的武器发出耀眼的光芒，之后将会发动怎样强力的魔术呢？

武艺录

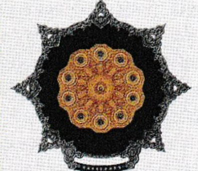
冒险途中玩家将在世界各地获得"拳谱"，拳谱中记载着各武器所对应的招式，将拳谱登陆在"武艺录"中后，理树狼便可以使用该招式进行战斗。而如果将同一武器的不同拳谱连续登陆，经过反复地测试，可能将创造出独一无二的最强原创连续技。



▲事先登陆好多个拥有不同拳谱的武艺录，战斗时就可以根据战况选择连续击进行攻击。

莱祭盘

春歌必须将记载魔术的硬币嵌入圆型的"莱祭盘"才可以使用魔术，而通过将不同种类的硬币以不同排列嵌入莱祭盘，莱祭盘会根据其组合生成新的魔术。



◀莱祭盘最多可嵌入10枚硬币，真不知这么多的硬币组合究竟将生成多少种魔术。

HOMESTAR ホームスターポータブル

21st Century Star Navigator

PORTABLE

TEXT BY 六段音速

星象仪 便携版	HOMESTAR portable	推荐玩家年龄	全
PSP SLG	SEGA/日版/1人/3280日元		2006.10.19

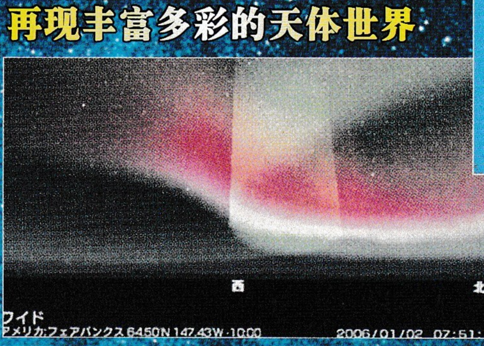
500万群星在闪耀!

每当仰望夜空，你是否也曾为北斗七星的璀璨光辉而动容，是否也曾为那无数星座的不可思议而兴奋不已。《星象仪》将满足你对无限星空的渴望和追求，使你的PSP摇身成为一座便携式专业星象馆。超过500万颗恒星、行星的庞大资料，一望无际的星空将在你手中再现!

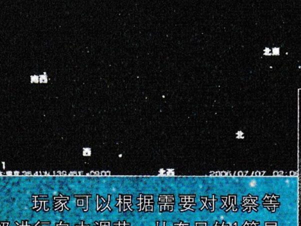
东西南北中，浩瀚的星空尽在掌握!

▲恐龙时代的星空也被真实还原，2亿3千万年前的夜空与今天相比又是怎样一番景象呢?

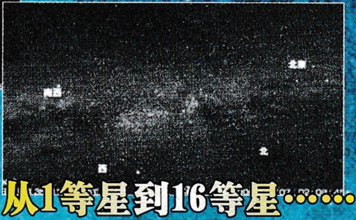
再现丰富多彩的天体世界



极光、日食、彗星……各种天体现象都被完美再现。顺便提一句，最近的一次日全食可要等到2009年的7月才能看到，而且全国也只有西藏等9个省市自治区才能看到完整的日全食哦。

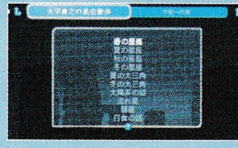


玩家可以根据需要对观察等级进行自由调节，从夺目的1等星到肉眼几乎不可见的16等星都清晰可见，如此清澈的夜空真的是久违了……



从1等星到16等星……

幻想剧场模式，在银河中巡礼



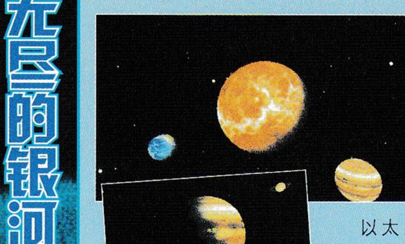
伴随着详细的解说和优美的音乐，带给你如漫步在真正的星象馆中一样的美妙感受，这就是本作的一大亮点——幻想剧场模式。总数超过15话，以"星星的故事"为主题展开，带你在无尽的银河中自由巡礼。

便携型星象馆诞生!



金木水火土，无尽的银河一览无余!

围绕夏季星座展开的美丽传说



由天鹰座主星牛郎星、天琴座主星织女星和天鹅座主星天津四所组成的著名的夏季大三角。

星云、星团自由聚焦

本作收录了遍布于宇宙中的众多星云和星团，数量绝对超乎你的想象，带你尽情体验宇宙的宏大和壮丽!



在巨大的星云中，自由地聚焦观察其中每一颗细小天体



太阳系九个兄弟的故事

以太阳为中心的九大行星将展开怎样妙趣横生的故事呢?

详尽充实的解说

わし座

星座解説

古代バビロニア時代から知られていた星座。赤い1等星アルタイルを真ん中に明るい星が3つ並んだ形がよく目立ちます。実際はイのような形の大きな星座です。アルタイルとは、アラビア語で「飛ぶ鷲(ハゲタカ)」もいい、太古から鷲になぞらえたさまざまな伝説を持ちます。中国の伝説では、七夕の彦星」がこのアルタイルです。

M42(オリオン大星雲)

利用图鉴解说等形式，图文并貌地为你讲述恒星、行星和星座的丰富知识。

监修：大平贵之



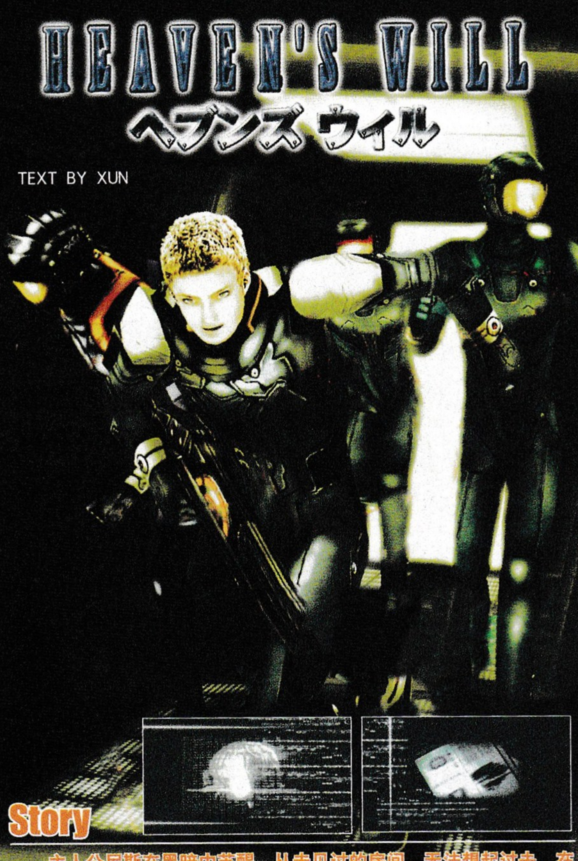
本作的监修者大平贵之于70年代出生于日本神奈川县，自小学时开始自己制作天体投影仪，98年时独立完成了可投影170万颗星星的"巨星（megastar）"投影仪。2004年12月，他制作的可投射410万颗星星的"巨星-Ⅱ cosmos"天体投影仪被载入了《吉尼斯世界记录大全》。

开发状况80%

夏听蝉鸣，冬看瑞雪……随着季节和时间之河的缓缓流淌，静下心来体验斗转星移的变迁正是本作的最大魅力所在。

HEAVEN'S WILL ヘブンズウィル

TEXT BY XUN



Story

主人公尼斯在黑暗中苏醒。从未见过的房间，无法想起过去，在黑暗中不断地跟自己交谈的神秘的男子。这位男子自称为“蝴蝶”，他的真正目的究竟是什么？尼斯依然想不起自己的过去，但尼斯暂时顾不及这些，因为现在他的周围已经布满重重的危险。

天堂的希望 HEAVEN'S WILL	推荐玩家年龄	未定
PSP ACT	Taito/日版/1人/5040日元	预定2006.10月

本作的舞台，那就是主人公尼斯被监禁的一个神秘的设施。该设施的每一个房间都有限制的时间，如果不能在指定时间内逃离的话，房间内的陷阱就会发动！打败袭击主人公一行的拟态人类、解开房间内的迷题，在指定时间内脱离房间，这就是本作的主要目的。

在房间里会随机遇到超能力者“EO”，他们都拥有不同的特殊能力，加入为同伴后玩家就可以使用这些能力。能加入同伴的超能力者共有60名，利用这60名同伴的能力和玩家本身的判断力来逃离这神秘的设施。



主人公 尼斯（NASS）

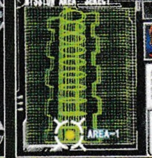
在失去记忆的情况下被关进一座神秘设施的主人公，由于失忆甚至忘记了自己的名字，于是便取“NAMELESS（无名）”开头和结尾的两个字母组合成尼斯（NASS）作为暂时性的名字。随着剧情的发展，他偶尔从记忆的片断中想起自己的过去，从记忆中来看，他曾经也是一名普普通通的青年。

在设施中的各个房间里等待着救援的EO



EO就在设施的特定房间里等待着尼斯的救援，通过这些EO的加入，尼斯会获得EO所拥有的特殊能力。但与尼斯同行的EO一次最多只能是3名，因此根据房间的陷阱和敌人的分布，要不断地更换EO去解开迷题。







拥有超能力的EO

从外表上来看EO和人类没有任何差别，但他们每一个人都拥有超能力，同时他们也是“ORIZON”组织的试验对象。EO天生不具备战斗能力，ORIZON为了想让EO的性格变得好战，对他们进行改造，但实验以失败而告终。这次的失败使EO们的性格变得更加自闭。因此玩家要积极地去帮助EO来获得他们的信任，并得到他们所拥有的特殊能力。

塔拉 THX1000

作为一名EO而言，她算是一名比较活泼的女性，对话时的语气也比较开朗。她的特殊能力跟玩家使用的武器有关。

骇斯·雷查 THX2077

拥有强大的力量，遇到敌人时非常值得依靠的同伴。他的能力是强化尼斯的地图探索能力。



搭莉尔 THX4000

不管发生什么样的事态，都能保持冷静沉着的女性EO。与她同行的话会强化尼斯的地图探索能力。

蕾妮·鲁索 THX7974

性格非常爽快，较容易接触的女性EO。利用自己的能力给尼斯的武器带来特殊效果。

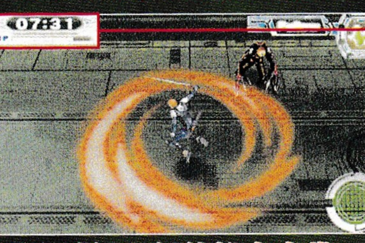
安·哈萨维 HTX9190

非常神经质，无论遇到什么样的情况都在担忧，疑心强烈。给尼斯的武器带来特殊效果。

蒂雅·雷奥妮 THX7021

冷静沉着，可以准确地判断眼前的情况，并分析出来。给尼斯的武器带来特殊的能力。

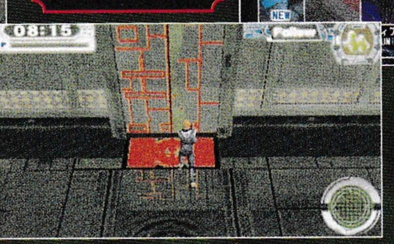
必须在限制时间内从封闭空间里逃离！



◀根据房间的构造和陷阱分布，需要不断地交替EO来展开行动。

排除封闭空间的拟态人类

在封闭空间除了陷阱以外还有被称为拟态人类的敌人向尼斯展开攻击。根据情况有时候必须要打败这些拟态人类才能够脱离房间。拟态人类分为各种不同的类型，为了更有效地展开攻击，要选择能给敌人带来有效攻击效果的EO。



主人公的能力根据EO会产生变化

主人公的攻击力和行动力根据EO的能力会产生很大的变化。要找出最有效、最合理的同伴，才是脱离封闭空间的关键所在。

强化战斗能力？还是强化探索能力？



封闭空间的每一个房间里都有相应的陷阱，想要突破就需要特定同伴的协助。

▲如果想更有效地打败拟态人类，就要加入强化尼斯攻击能力的同伴。

ボクらの太陽DS(仮)

たいよう

少年强哥再度出击

TEXT BY 风间仁

我们的太阳DS（暂名）	推荐玩家年龄	未定
ボクらの太陽DS（仮）		
NDS · A·RPG · Konami／日版／人数未定／售价未定		未定

使用手中的太阳枪与黑暗一族“不死族”进行战斗的吸血鬼猎人，虽然名字没有改变，但是他的外貌和能力却发生了巨大的变化，身上依旧带着父亲遗留的红色围巾。

2003年7月17日，由著名游戏制作人小岛秀夫所打造的一款全新A·RPG游戏《我们的太阳》在GBA平台登场，游戏使用卡带上附带的“太阳传感器”来感知太阳光的有无以及强弱，在为游戏主人公强哥所使用的太阳枪提供能量的同时，真实的太阳光还对游戏世界产生影响。如此新奇的玩法使得《我们的太阳》立即成为当时最受欢迎的GBA游戏，此后Konami公司又陆续推出了《续·我们的太阳 太阳少年强哥》和《新·我们的太阳 逆袭的撒巴塔》两款续作，均获好评。现在《我们的太阳》系列”最新作将以全新的姿态在新掌机NDS上推出，不仅主人公强哥将以新造型闪亮登场，围绕着太阳光所展开的游戏系统也获得了大幅进化。

湿度

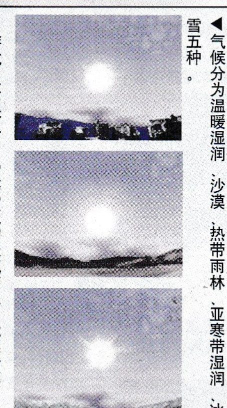
▲虽然有一颗细藤生长在高台的边缘，但由于太细无法承受强哥的体重。

◀调整湿度后细藤获得水分的滋润得以迅速生长，强哥轻松攀上高台。

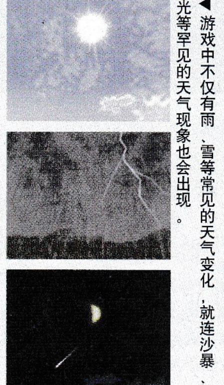
模拟太阳使游戏系统焕然一新

之前的《我们的太阳》系列”作品中，全部都是采用了附带在游戏卡带上的“太阳传感器”来感知真实的阳光、提供能量。作为系列最新作的本作当然仍旧会继承这一独特的游戏系统，但是本作中所使用的太阳能量并非是来自于真实的太阳，而是来自于出现在NDS上屏幕中的“模拟太阳”，这样一来玩家们再也不必跑到太阳地里忍受酷热了，而游戏中将会出现的多种新天气变化会为玩家带来前所未有的乐趣。

NDS的上屏幕随时显示着天气的变化，游戏中不仅有晴、雨等天气的变化，还存在温暖气候、热带雨林气候等气候的变化。玩家可以自由地对气候进行变更，因此“呼风唤雨”在游戏中成为可能。

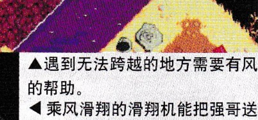


◀气候分为温暖湿润、沙漠、热带雨林、亚寒带湿润、冰雪五种。



◀游戏中不仅有雨、雪等常见的天气变化，就连沙暴、极光等罕见的天气现象也会出现。

风



▲遇到无法跨越的地方需要有风的帮助。

◀乘风滑翔的滑翔机能把强哥送到距离很远的地方，即便是深谷也可以跨越。

雨



▲上屏幕下雨的话，下屏幕也将同样下雨。

▲巨木被水浮起成为一座桥梁。

◀雨水不断地积蓄。

可使用的太阳枪种类增加

主人公所使用的太阳枪的种类十分丰富，除了游戏初期便出现的“手枪”外，强哥还将在旅途中获得各种强力的新武器，而且所有的武器都可以通过武器强化来提高性能。



火枪

▲可像火焰喷射器那样释放炙热火焰的巨型枪。



手枪

▲手枪升级后可以使用蓄力攻击。

遵循太阳的意志降临世间的使者，太阳的精灵，为主人公强哥指引前进的方向。曾经与强哥的父亲“红苹果”并肩作战过。

气温



▲想向下面的场所前进但怎奈积水太深。

◀提高温度将水分蒸发，排除前进的障碍



TEXT BY 风间仁

勇者斗恶龙怪兽篇 Joker
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー
推荐玩家年龄 全
NDS | RPG | Square Enix/日版/人数未定/售价未定 | 2006年内发售

在《游戏城寨 LEVEL9》中曾经为大家介绍过《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker》的基本情报，本期就为大家介绍一下游戏中怪兽合体的详细情报。本作的最大目的就是编成强力的怪兽队伍，成为最强的"怪兽使"，而要想拥有阵容强大的怪兽队伍除了使用"物色指环"收服怪兽成为同伴之外，另一个关键所在便是怪兽的合体，怪物将通过反复的合体、培育最终成为无敌的终极怪兽。

什么是怪兽的技能?

能够在敌群中发生大爆炸的咒文"伊奥拉"、可以将龙族怪兽那坚硬的鳞一分为二的"龙斩"、用红莲之火将全部敌人化为灰烬的"火焰的吐息"……成为同伴后的怪兽们将可以通过分配技能点数来不断习得新的技能，继而在战斗中发挥更强的威力。在培养怪兽的过程中不仅要能够了解怪兽的特征、素质，还要充分利用怪兽合体时能够继承技能的这一特性。



▶龙族的"火焰的吐息"可给予全部敌人伤害，是十分强力的技能。

技能的继承

怪兽合体的一大重要之处就在于新生成的怪兽将会继承"父辈"所拥有的技能，再加上新生怪兽自身所拥有的技能，合体将使怪兽的技能变得丰富、多样，因此通过不断的培育和合体，将会得到拥有强大能力以及强力技能的超级怪兽。



▶合成时继承的技能将会在今后通过培养而派生出新技能。画面的右下方表示的就是在技能"封印斩"的基础上分配技能点数后可以习得的技能。

怪兽的合体

怪兽合体是将两只怪兽组合生成一只更加强大的新怪兽，这也是《勇者斗恶龙怪兽篇》系列"的基本系统。在本作的合体画面中，合体后将会生成的怪兽的模样、名称以及各种能力值都将很明了地表示出来。其中比较瞩目的是在上屏幕中出现的"RANK"字样，不用说，这必然是表示怪兽强弱的等级。

合体的结果并非唯一

之前系列作品中怪兽合体的结果是单一的，而本作则不然，两只怪兽合体最多可以有三种不同的新怪兽生成，当然其最终生成哪种怪兽的决定权掌握在玩家的手中。



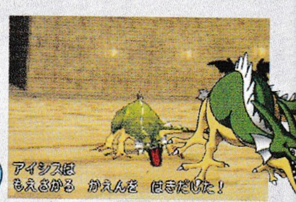
三种合体结果

将"骷髅"与"史莱姆"进行合体时，合体的结果有"史莱姆骑士"、"彷徨的盔甲"和"淘气鼹鼠"三只怪兽可供选择，三只怪兽的能力、技能各不相同，玩家可以根据需要进行选择。





▲生活在人类周围的史莱姆很容易捕捉。



▲龙是拥有多种火焰攻击的强力怪兽，将其作为第一只合成怪兽那么生成的怪兽就基本是龙族。

+



▲骷髅是左手持古剑的丧尸族怪兽，除了剑技之外还会使用即死效果的咒文。

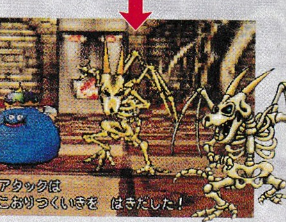
+



▲将掌握多种剑术技能的幽灵剑士作为第二只合成怪兽。



▲诞生的是史莱姆骑士，是继承了史莱姆血统的史莱姆族怪兽。



▲拥有龙族身姿的丧尸族怪兽"骨龙"诞生。



TEXT BY XUN

SD 高达 G 世纪 便携版 SD ガンダム G ジェネレーション・ポータブル	推荐玩家年龄	全
PSP SLG NBGI/ 日版 /1 人 /5040 日元	2006.8.3	

本作在整体风格上和PS版《SD高达G世纪F》很像，但在游戏的很多细节方面有很大变化。是到目前为止“《SD高达G世纪》系列”当中收录作品最多，同时也是收录的机体最全的一作。游戏画面非常华丽，读盘时间也并不像想象中那么长。本系列的最大乐趣是收集机体，由于本作收录了系列几乎所有作品中的登场机体，因此从没接触过该系列的玩家在玩过游戏之后说不定也能成为高达迷。本期就给大家初步地介绍一下游戏基本系统。

基本操作	战斗场景中的操作
方向键（摇杆）	指针移动，切换页面
○键	决定、显示地形情报
△键	确认机体和角色的能力；显示小地图
×键	取消，回到之前的页面；确认机体移动范围
□键	从场景选择画面转移到指令室；□键＋方向键可以让指针高速移动
L 键	切换画面；不同层面的移动
R 键	切换画面；不同层面的移动
START 键	开始游戏；显示系统菜单
※游戏中同时按 L、R、START 键可以快速回到标题画面	

指令室中的主要指令解说

自军编成

可以编成出击的我军原创部队。

机体开发（ユニット开发）

根据想开发的机体等级，可以开发出不同的机体。

机体设计（ユニット设计）

根据组合不同的两种机体来开发出新的机体。

一览（リスト）

可以察看我方拥有的机体以及加入我军的角色。

收藏（コレクション）

可以察看到目前为止获得的角色、机体、战舰的数据以及动画。另外随着收藏的百分率提高可以额外获得新机体和角色。

随着收藏达成率所获得的角色和机体表

收藏完成率	获得角色	获得机体
15%	ユウ・カジマ	BD1 号机
20%	ジョニー・ライデン	ライデン专用高机型ザクII
25%	ミゲル・アイマン	ミゲル专用ジン
30%	ロウ・ギュール	アストレイ　レッドフレーム
35%	シーマ・ガラハウ	シーマ专用ゲルググM
40%	リョウ・ルーツ	Sガンダム
45%	ロンド・ミナ・サハク	アストレイ　ゴードフレーム
50%	ハマーン・カーン	ハマーン专用ガザC
55%	トビア・アロナクス	クロスボーンガンダムX3
60%	カナード・パルス	ハイペリオンガンダム
65%	アナベル・ガトー	GP02
70%	ララァ・スン	エルメス
75%	ゼクス・マーキス	トールギス
77%	ステラ・ルーシェ	ガイアガンダム
80%	フォウ・ムラサメ	サイコガンダム
85%	プレア・レヴェリー	ドレッドノートガンダム



▲随着收藏达成率的增加，会有高达作品中的角色以及该角色的专用机加入到队伍当中。

母舰成员

母舰除了舰长以外还可以配置副长、通信、操舵、整备和来宾（ゲスト）。这些职位的作用分别为

舰长	影响母舰的指挥范围，与角色的指挥值和魅力值有关
副长	影响母舰的指挥范围，与角色的指挥值和通信值有关
通信	影响母舰的命中率，与角色的通信值有关
操舵	影响母舰的回避率，与角色的操舵值有关
整备	影响收容机体的 HP 恢复量，与角色的整备值有关
来宾	影响母舰的指挥范围和收容角色的MP恢复量，与角色的魅力值有关

特殊兵器解说

攻击性兵器

★地图兵器（MAP 兵器）



地图武器的最大优点是可以同时对攻击范围内的所有敌人进行攻击，而且敌人无法进行反击、防御、回避等行动。如果掌握好位置的话可以同时击毁多数敌人。缺点是攻击范围内的我方机体也会受到攻击，另外大多数地图兵器消耗EN太多，不能频繁使用。

★一齐射击

母舰专用的范围攻击，可以对指挥范围内的多数敌人进行攻击。与地图武器的不同点是可以任意选择要攻击的敌人，同时第一个被选中的敌人可以进行反击、防御、回避等行动。

★觉醒兵器

除了EN以外还消耗角色的MP，另外根据我方角色的当前TENSION值，武器射程会变化，如果TENSION值越高，射程变得越远。

★超级模式（スーパーモード）

装载超级模式机能的机体，如果驾驶员的TENSION达到“超强气”状态时会闪亮成金色，处于超级模式。在超级模式下机体性能会强化，同时可以使用的武器也跟通常状态不同。如果角色的TENSION下降的话机体会回到通常状态。

★防御性兵器

特殊防御	效果
ミノフスキー粒子	浓度越高，射击武器的命中率就会下降
アンチ・ビーム・シールド	反击时选择“防御”的话，ビーム射击1的武器伤害减半
フェイズシフト装甲	物理攻击伤害减半
耐ビームコーディング	ビーム射击1的武器伤害减半
ビームシールド	反击时选择“防御”的话，ビーム射击1的武器伤害无效，ビーム射击2的武器伤害减半
プラネイトディフェイサー	一切射击攻击全部无效
ラミネート装甲	ビーム射击1的武器伤害无效
Iフィールド	一切ビーム射击系的武器伤害全部无效
ビーム撹乱幕（アンチ・ビーム爆雷）	一切ビーム射击系的武器伤害全部无效

MASTER机体的登录

MASTER机体就相当于剧情中主人公一样的存在。MASTER机体不所属任何母舰，但每回合自动恢复HP・MP・EN。MASTER机体的最大特征就是可以受到我方任何机体的支援。在多数母舰同时出击的情况下如果以MASTER机体为中心展开阵形的话，我方的战略性会大大提高，更容易把敌人击退。

◆升级

原创角色和机体分别获得一定经验值后升级，通过升级来提升各项能力。

◆原创角色升级

升级后随机提升各项能力值，玩家无法手动去提升能力。另外根据角色的不同，升级时的成长率也不同。在“コレクション”的原创角色介绍中能够大致地确认该角色的成长率。

◆机体升级

把升级点数分配给HP、EN、攻击力、防御力当中的任意项目，当分配点达到10点以上就可以提升该项的能力。每升级获得的升级点数随着哈罗等级的提升会不断增加。

◆关于原作角色

原作角色在游戏中无法获得经验值，自然也不会升级。完成一部作品的全部关卡后，可以获得该作品中登场的角色，并编入到我方的队伍当中。

◆捕获

如果击破敌方母舰，用我方母舰来捕获白旗机体的话，可以将捕获的机体登录到捕获一览中。捕获的机体可以用来设计新的机体，或者也可以把机体卖掉。

◆哈罗分数

击破敌人就会加算哈罗分数，随着满足指定的分数，哈罗等级会不断上升，依次为黑→普通→铜→银→金→白金的顺序。在场景中随着哈罗等级的提升，机体升级时的经验点数也同时增加。另外完成任务后在精算画面中哈罗分数直接转换成资金（CAPITAL），同时哈罗等级达到“铜”以上的话，根据等级还会获得相应的部件。

哈罗等级	经验点数
黑	4P
普通	6P
铜	8P
银	10P
金	15P
白金	20P



TEXT BY 木叶丸



大家好，本期初次登场的城寨小百科将会向大家介绍一些和近期热门话题有关的小知识和小故事，希望大家喜欢。

应仁元年，以足利义视和足利义尚两派围绕将军继承权展开的争夺为导火索引发了应仁之乱。最终义尚当上了将军，但是义尚和他父亲一样是一个游手好闲的花花公子，好色放荡无所不为。足利幕府的权利逐渐丧失殆尽，日本随之进入了群雄割据的战国时代……

日本战国时代有三位称雄天下的英雄，按次序分别是织田信长、丰臣秀吉和德川家康，这三人被称为战国三英杰。

本期主题 闲话日本战国

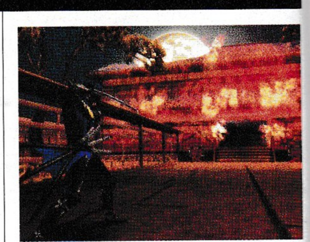
织田信长人称尾张的大傻瓜，年轻时是个怪人，一天到晚和前田利家等人泡在一起看**歌舞伎**表演。由于信长为人骄傲蛮横，所以当时柴田胜家等重臣非常不喜欢他，而且在强烈的斗争中他还杀了他的弟弟。自桶狭间之战杀死今川义元之后织田信长开始时来运转，在连续的胜利之后天下几乎已经摆在信长的眼前……但是由于他为人过于自大蛮横，终于在家臣明智光秀发动的本能寺之变中被逼切腹身亡。

小知识：歌舞伎一开始既有男演员也有女演员，但是到后来有很多表演团打着歌舞伎的名号开始从事色情服务，所以政府下令禁止女性演员从事歌舞伎。从此以后歌舞伎演员清一色变为男性。



性格——残暴，凡是有违抗自己的人就杀；喜欢实干型的人，非常喜欢西洋物品；没有朋友。
政策——天下布武 用武力征服天下，总之只要是有违抗自己的人就杀。
喜欢的事物／人——森兰丸、天鹅绒的帽子、幸若舞敦盛
爱好——欺负明智光秀

本能寺事变的发起者**明智光秀**一开始侍奉于今川家，经过足利将军介绍认识了织田信长。由于信长对聪明的光秀很感兴趣，因此将他收为家臣，但是之后他就渐渐地开始厌恶起书生气的光秀，并且开始欺负他。信长虽然是个战争的天才，而且在任命人才这点上他也非常的开明，一向任人唯贤，只看能力不问出身。但是他的为人处世之道却实在很难令人恭维，在他眼里其他人都只是他养的狗，而且他"宠爱"近臣的方式也比较特别，越受到他信任的人挨打受骂的次数就越多。不久之后，快要精神崩溃的光秀又接到了信长的命令，要他去支援正在与毛利家作战的丰臣秀吉。在出兵的途中，光秀大叫到："我已经受不了了！我的敌人在本能寺！"于是发起了这次的本能寺之变逼死了信长，但是随后很快就被秀吉击败。





绰号——金柑头（织田信长取的）
性格——认真，不奉承人，自尊心高
喜欢的人——自己的妻子。"我只要一个妻子就够了。"
讨厌的人——织田信长、丰臣秀吉

织田信长在京都本能寺自戕身亡时，**德川家康**正在大阪府游山玩水，当天还打算回京都与信长共聚一堂。途中抵达饭盛山时，接到信长毙命的速报。当时家康立即说要切腹殉死，后经家臣劝阻，沉思许久，才转念为"应该举兵为信长复仇"。然而此刻身边护卫仅有80人左右，真要与明智光秀打起来，不要说是复仇了，就连自身性命也很难保。

家康与众家臣们商讨后，得出一条逃脱之路：便是从饭盛山一直线翻山越岭到伊势湾白子港，再搭船到爱知县高滨港，逃回本国。从饭盛山到白子港之间，总计96公里，途中必须经过伊贺，因此在场的服部半藏正成主动请缨，在老家召集了200名伊贺忍者与100名甲贺忍者，一路护卫家康逃脱叛乱现场。这就是历史上著名的"翻越伊贺事件"。



德川家康出生于松平家，后来作为人质到了今川家，在此期间织田信长于桶狭间合战中杀死今川义元。此时家康趁乱独立，并在之后与织田信长联手。



性格——吝啬，很会忍耐
害怕的人——武田信玄、筑山殿、织田信长
讨厌的人——丰臣秀吉、石田三成
屈辱——和武田信玄之间展开的三方原之战（由于过于害怕不小心大便都漏了出来）

由于织田信长非常讨厌忍者，他曾命令大军进攻过伊贺忍者村，想要消灭忍者势力。在经过几天的殊死之战后一些上忍、中忍们带领着众多下忍杀出重围，逃到诸国。其中大部份都是逃进德川家康藩国内，在九死一生中捡回性命。因此换个角度来看，全程96公里、5夜6天的家康潜逃之行，其实也可以说是伊贺众忍者们的报恩行动。日后家康重用了这些忍者，并且命令服部半藏正成（后人所说的服部半藏指的就是有鬼半藏之称的正成）组织"伊贺组同心"，让正成支配这些忍者。而正成也充分发挥了这个集团的特异能力，辅助家康走向夺取天下之路。可以说，没有了这些忍者就没有今后的德川幕府。



这里提到了大家所熟悉的神秘角色——**忍者**。通常我们印象中的忍者形象都是身着黑衣，使用手里剑与忍术，拥有强悍而灵活的身手，经常在夜间活动的神秘角色。但是实际上并不是这样的。战国时代的忍者的主要任务是散布谣言、谍报、潜伏、放火、暗杀、伪装等，也就是像今天的间谍一类的角色，忍者存在的目的就是为了执行隐秘行动。

在忍者世界中，有四项基本戒律：不准滥用忍术（只能用在公事上）、舍弃一切自尊（逃命要紧）、必须守口如瓶（即使为此失去性命）、绝对不能泄露身份（这是最基本忍术）。忍者又分为"上忍"、"中忍"、"下忍"。"上忍"，又称"智囊忍"，专门策略作战整体计划。"中忍"，是实际作战时的指挥头子，当然忍术也得超群出众才行。"下忍"，又称"体忍"，相当于现代的特殊部队，在最前线实际作战的忍者。

在战国时代里主要存在着两大忍者集团，分别是伊贺（三重县西北部）和甲贺（滋贺县南部）。

伊贺里有三家上忍，分别是"服部"、"百地"、"藤林"。这三家守护着伊贺的土地，并从该地的居民那里收取报酬来维持系族。然而光靠这些收来的报酬的话是无法维系一个庞大的组织的，因此伊贺忍者开始从其它国家的豪族和大名那里接受各种工作以获得经济来源。伊贺忍先后侍奉于足利家、松平家，然后受到德川家康重用，归于德川家旗下。服部一族中最有名的后裔是德川家康护卫武将之一，服部半藏正成。

与伊贺忍者不同，甲贺忍者们创造出了医疗、催眠术、气合术等独特的忍术。近江之雄六角高赖不敌足利义尚时，向甲贺忍者求救。甲贺忍者团在主将望月氏带领下，三年间如一颗不定时炸弹般，不间断骚扰足利军，最后终击败了义尚。然后甲贺忍便服务于六角家，在六角家的旗下积极开展各种谍报活动并参与战斗。但是不久之后天下的霸者织田信长出现，随后六角家不敌织田信长走向覆灭，于是甲贺归到织田家旗下。在织田信长死后，甲贺也同样加入到德川家旗下。在岛原之乱时，甲贺忍者们协助德川家，用忍法的秘诀帮忙止住了叛乱。

術紹介の卷

以下为大家介绍部分忍术

火遁之术：使用火药制造出浓烟，然后乘机溜掉。
兽遁之术：在行动中使用动物的技巧，甲贺主要使用猫，伊贺主要使用老鼠。
水遁之术：活用水流的技术，游泳逃跑，或者躲在水里探听情报。
雷隐隐身术：所谓雷隐就是指厕所，所以这招其实就是指藏在厕所里。（-_- 名字真酷）
狸退：在被敌人追击时装成毫不慌张的样子，用"他往那边跑了！"等谎话骗过敌人后再溜掉。
天狗倒：女性特有的忍术。在被男性袭击时假装成投降的样子，等敌人放松警惕后再用双手攻击对方的双耳，使对手脑震荡。

術紹介の卷

丰臣秀吉出生于贫穷的农家，小时候的藤吉郎（秀吉原名）一直梦想着成为一国的领主。后来他通过织田家工作所的介绍开始在织田信长手下作一个提鞋子的小卒，由于细心的秀吉在冬天经常会把信长的鞋子放在怀中加温，所以给信长留下了好印象。秀吉为人非常圆滑，和处世认真、为人谨慎、遇事深思远虑的明智光秀相比，信长更喜欢脑瓜灵活、反应机智、总是能说到自己心坎里的秀吉。秀吉总是出现在该出现的时候，不该出现的时候从来不会见到他的身影；信长明知他有时是在拍马屁，但就是愿意听。虽然秀吉平时喜欢拍信长的马屁，但是他的实力也是真材实料的。由于自身的实力再加上信长的喜爱，他的事业开始蒸蒸日上……后来在接受信长的命令攻打毛利家时，传来了明智光秀在本能寺谋害了织田信长的消息。听到消息后秀吉泣不成声，这时军师黑田如水对他说："您在磨蹭什么啊！现在是夺取天下的最佳时机啊！"于是他恢复了冷静，之后在山崎之战中击溃了明智光秀，成为了王者候补的第一人选。明智光秀死后，由于继承人拥立问题引发了秀吉与信长重臣柴田胜家之间矛盾。最终，在贱岳之战中秀吉大败织田家的首席老臣柴田胜家，胜家自尽。秀吉从而名符其实地占有了织田家的势力。次月，秀吉逼与柴田联盟的信长三子信孝自尽。此时身处伊势的信长二子信雄担心与弟弟的相同下场，于是同德川家康联盟。在家康的暗中唆使下，信雄诛杀了有与秀吉暗通嫌疑的冈田、津川、浅井三名老臣，公开与秀吉反目。之后秀吉和家康之间展开了小牧长久手之战。虽然在这场战役中秀吉尝到了一些失败，但是他还是凭借他高明的外交技巧成功地拉拢了家康，任命家康为"五大老"。在取得了九洲征伐战与小田原城围攻战的胜利之后秀吉统一了全国。

但是之后秀吉仍然有烦恼，因为虽然他妻妾成群，但是却没有孩子……后来他的侧室淀君终于给他生下了个儿子——秀赖。虽然好不容易有了个孩子，但是秀吉却变得有点反常，他突然决定出兵进攻朝鲜，搞得日本国内大乱。在和朝鲜的战争中秀吉染上了疾病，在把秀赖托付给家康和前田利家等五大老之后秀吉终于病逝。



绰号——猴子，脱毛老鼠
性格——喜欢闯气，擅长鼓动人心，勤快，做事比较用心。
害怕的人——织田信长，宁宁（ねね）
憧憬的人——阿市（お市）

织田信长的妹妹，战国时代的绝世美女。处于政治需要阿市与浅野长政结为夫妻，虽然这是一场政治婚姻，但是婚后夫妻二人的感情非常好。之后阿市生下了茶茶（后来丰臣秀吉的侧室淀君）、お初和お江与。

死也不愿意做的事情——成为猴子（秀吉）的侧室。
尊敬的人——哥哥（信长）
特别讨厌的人——猴子！
浅野长政："阿市又聪明又美丽，真是优秀的女孩子！"
丰臣秀吉："阿市是我心中永远的公主！即使不能和她结婚我也要和她的女儿结婚。"





丰臣秀吉去逝后，德川家康抓住机会再度展露出争夺天下的雄心，并在不久之后漂亮地击败了石田三成，开创了江户时代。（以上内容含杜撰部分。）



CJ攻略

蚊子的ChinaJoy游记

06年7月26日，ChinaJoy区版主三人团在上海集合了，这打响了2006ChinaJoy的前哨战。CJ区版主尼尼刚到上海，人生地不熟，在我和BOBXU的指引下才平安入住上海。

2天后的7月28日早晨6点，"CJ06"的日子已然到来，为了给大家带来更多的报道，我们三人组早早地就在展会门口集合。这下面给大家带来的是三天内的汇总，大家就把这几天的片断合成一天来欣赏吧。

刚进入展馆，首先映入眼帘的就是EA展台，EA这次很厚道，不仅有漂亮的ShowGirl助阵还摆出了X360的试玩，试玩游戏有《FIFA足球》、《拳击之夜3》等，试玩了一下拳击之夜，确实被次世代的画面所折服，但是操作性还应该有很多需要改良的地方，真的希望国内的游戏也能够越来越成熟。



离开EA，还经过了国内知名的盛大、网易、第九城市等公司的展台，其中九城最为被看好，其两款巨型MMORPG极具人气，分别是《魔兽世界》和《奇迹世界SUN》，《魔兽世界》是著名游戏制作公司暴雪制作，人气一直非常高，国内还有可口可乐和S·H·E做代言，人气异常火爆。

《奇迹世界SUN》由著名网络游戏"奇迹"的制作公司Web Zen制作，可算作是《奇迹》的续作，以前在国内也因为是第一款3D（其实是伪3D）网络游戏而成名，虽然游戏本身还没在国内内测，但也吸引来了不少观众，现场气氛异常火爆，足见人气之高。

而腾讯也展出了当家的《QQ幻想》、《QQ音速》等网络游戏，想必凭借着OICQ在中国的使用率，腾讯自己的游戏也将会有一片很美好的前景。

在一号展馆中，人气始终居高不下的就是SEGA的展台了，不仅在国内注册了"SEGA嘉游"的商标，还一连推出了多款网络游戏，分别是《整桶专家》、《彩虹战士》、《苍鼠大逃亡》、《噗哟噗哟》、《碰碰冰》、《莎木OnLine》。另外还有影响了一代中国玩家的《樱大战》的影像。





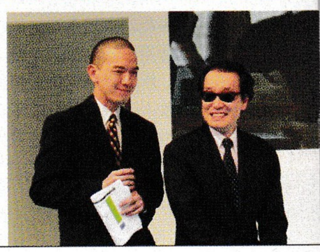




我也只玩过《彩虹战士》，是个MMOACT类的游戏，很注重互相协作，有剧情有闯关，又很可爱，另外《噗哟噗哟》也算是比较可爱的游戏了，推荐给喜欢动作游戏的mm来玩。

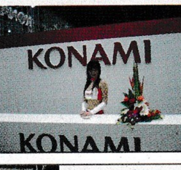
最另人振奋的是本次SEGA展会的重要内容，心仪已久的广井王子和铃木裕都出现在展会现场，能够与偶像面对面交流，真是幸福啊~SEGA饭没来实在是太可惜了，最后还播放了《莎木OnLine》的宣传影像。而SEGA的ShowGirl也可以说是全展会的上等，其中一位还被我们挨个拍了个遍……

逛完SEGA，一号馆就已经没有什么可看性了，吃完了自带的食物，径直来到二号馆。



因为某斑竹花的关系，我们先来到了Konami展台，这里展出了许多Konami经典的游戏，包括《胜利十一人10》、《魂斗罗》、《宇宙巡航机》等。最令人兴奋的是还展出了许多FC版游戏的手机移植版，一个个由Konami创造的神话瞬间又浮现在眼前，哈哈，我玩的第一个游戏《魂斗罗》也在其中哦！







刚刚走出Konami展区，就赫然看到了"PLAYSTION 3"的字幕，然后看到SONY，又看到小黑屋，然后看到某入口处有块牌子，进入前还将等待30分钟，再看了一下队伍的长度……

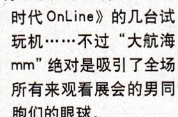


毅然排了2个小时的队伍后进入了小黑屋，站得腿都酸了，里面展出的宣传影像是E3期间的那一段，虽觉得SONY不厚道，不过能亲眼在大屏幕看着SNAKE也是挺不错的。

看完影像之后发现那小黑屋的橱窗里还展示有PS3的实机，大心！终于能最近距离地接近它了！不过虽说是实机，里面有没有内容就不得而知了，便只隔着玻璃窗拍了许多照片……究竟要等到什么时候才能玩到呢？想想那惊人的价格，咳咳……还是去看看别的展台吧。



之后又到了一家叫盛宣鸣的公司，本来没有注意，后来发现展出的全是Koei的游戏，便抱着看《无双》游戏的念头进入了那里，不过里面却没有《无双》，只有《大航海时代OnLine》的几台试玩机……不过"大航海mm"绝对是吸引了全场所有来观看展会的男同胞们的眼球。



后来得知以后所有KOEI在大陆的名字都叫盛宣鸣，感觉怪怪的，叫光荣不好么……期待《大航海时代OnLine》在中国能有个好的结果，更期待能够早日玩到《三国无双BB》。

之后还试玩了《敢达在线》，还有那玻璃柜里巨大的高达模型和红色扎古，这一刻，我不是一个人在感动，我不是一个人！当即拍了几张照片，以挽留我心目中高达那伟岸高大的形象。





顺路逛到了SEC（史克威尔艾尼克斯中国）的展台，与其说是展台不如说是展墙，整个区域被划分为两部分，一部分展出的是《魔力宝贝》，一部分展出的是另一个新开发的网络游戏。

二号馆看完就来到三号馆，这里的重头戏就是每届ChinaJoy的热点了：2006ChinaJoy角色扮演嘉年华上海总决赛，所以就在那呆了一天。

比较集中地看了一下《亚瑟王》、《王国之心》和《三国无双》的演出。

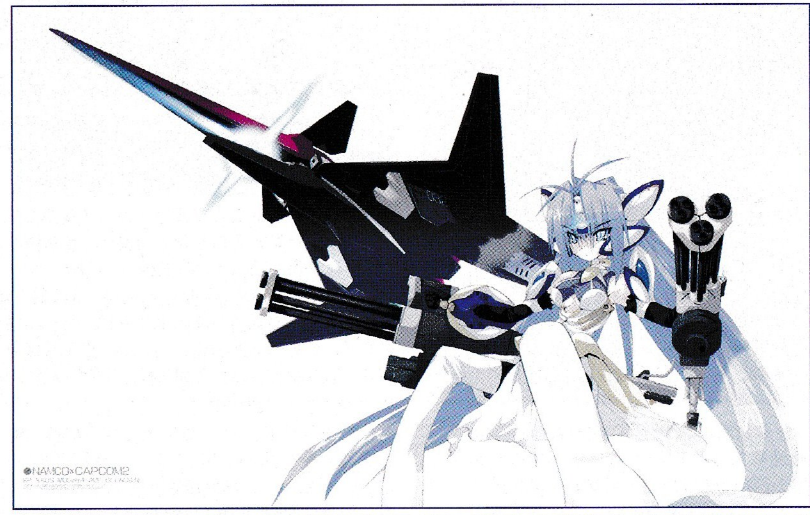
《亚瑟王》比较类似于《火焰之纹章》，除了龙骑士，其他什么职业都有了（话说到哪里去找龙啊……），剧情设计得也很棒。而后面的《王国之心》则纯粹偏离了主题，变成了《最终幻想》，导致评委最终没有给出很高的评价。

最棒的当属《三国无双》组的精彩表演了，阵容极其豪华，最后他们也获得了双料冠军。



至此，本次的CJ也就告一段落，虽然可看的东西少之又少，但就展会形式而言是越来越专业了，无论是媒体还是玩家对它的关注也是越来越大，就三天的参加人数而言也绝对能够与E3、TGS相比美，一个非主流的产业博览会能够达到这种程度可以说是很不容易了。不过内容上始终让我们这群TV GAME玩家感到尴尬，但愿以后会越来越好吧！让我们明年再次相聚在ChinaJoy，各位，再见！

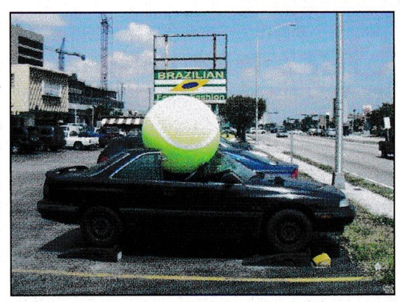
8月！朝思暮想的8月终于来到了！你问我为什么这么期待8月，因为8月小编我期盼已久的两款游戏，PSP的《SD高达》和NDS的《最终幻想III》就要推出啦！相信各位读者大人在看到这期杂志时已经玩到《SD高达》了吧，可能不少读者已经通关了也说不定。不管怎么说，让我们向着全机体、全人物收集的光辉道路奋勇前进吧！（陷入深度白日梦中……）



▲《皇牌空战》中的FALKEN和《异度3》中的兔耳版KOS-MOS，相信此二人（机体？）应该是许多玩家心目中的Namco经典角色吧！



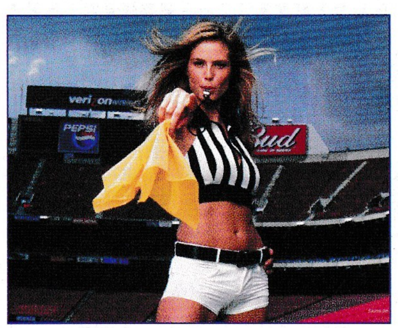
▲某音速：若有如此神形兼备的小霞MM陪伴，我发誓终生放弃《DOA 沙滩XX》之流的游戏！
某玛鲁：鼻血，鼻血……



▲谁，谁的球！



▲绝对够新鲜的炸鸡。



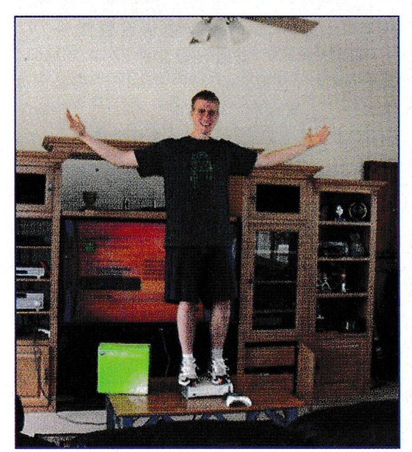
▲为了能一睹那轻轻挥舞黄手帕的裁判的芳容，被判犯规也值得！可惜的是一场比赛也只有两次机会。





▲有时候我真的很羡慕女生……

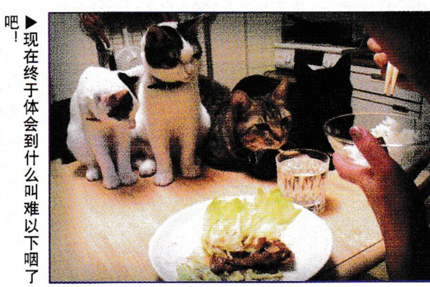
▲用力过猛的结果……



▲微软：X360可能不是最好的，但绝对是最结实的！



▲如此可爱的皮卡丘饭团，恐怕没人舍得吃掉吧。



▶现在终于体会到什么叫难以下咽了吧！



降级？过时了，今天我们来刷机！

警告 本文内容仅供参考和研究，对计算机基本操作不熟悉的玩家请勿冒然尝试。刷机过程中请务必按照下文介绍的步骤进行，并保证接通可靠的外置电源。

首先，在本次专题正式开始之前，先简单介绍一下固件的概念：固件(Firmware)，又叫韧件，是一种嵌入到计算机硬件装置中的软件，是系统上最基本的程序，可以被视为与硬件沟通的基础操作系统，通常保存于“快闪存储器”（Flash Rom）中，并且可以进行更新（升级系统），例如个人电脑的BIOS（Basic Input Output System，基础输入输出系统）。

然后兰姆再给刷机下个比较通俗的定义：通过某种手段，对设备的基础操作系统进行一定的改写的过程叫做刷机，又称刷固件。刷机在日常生活中相当普遍，通常只需要使用一定的软件即可进行。例如NDS通过刷入Flashme可以引导烧录卡，水货手机通过刷入中文版系统在大陆使用，XBOX 360通过刷写光驱固件以屏蔽光盘检测。可以说，只要操作得当，且刷机程序没有存在恶性Bug，刷机本身是非常简单且相当安全的。

最新版本的PSP ISO引导程序DevHook 0.46通过将部分的2.71系统中的设置和字体文件写入PSP固件芯片，彻底解决了前几个版本模拟2.71系统时所产生的一系列诸如无法设定为中文内码（无法显示简体中文的MP3歌曲信息）、以及在333Mhz进入游戏时死机的问题。同时还大大提高了游戏运行的流畅度，一些大型场景也不出现拖慢和卡版现象。

文件名	文件内的文字
US (437)	Latin 1 (1252)
Multilingual Latin 1 (850)	Latin 1 (1252)
Russian (866)	Cyrillic (1251)
Japanese Shift-JIS (932)	Japanese Shift-JIS (932)
Simplified Chinese GBK (936)	Simplified Chinese GBK (936)
Korean (949)	Korean (949)
Traditional Chinese Big5 (950)	Traditional Chinese Big5 (950)

通过兰姆的多次实验和反复论证，DevHook刷机是安全且有确实效果的。刷机之后的1.5版PSP仍旧是1.5版，写入的仅仅是2.71系统中的字体、编码和设置文件，并且写入的区域是系统固件芯片中的空白区域，不会对原有的1.5系统造成影响。另外，刷机之后可以通过DevHook自带的卸载功能，删除这些写入的文件，还机器一个纯净的系统。

一.你的PSP是原生1.5版吗？

先将这个问题摆到前面来，因为这关系到后面操作的成功。在研究室专题 Vol.1（level 9，p21）中，曾经介绍过如何将2.5/2.6的机器降为1.5版。然而此降级软件并没有完全删除固件芯片中2.5/2.6系统的一些设置信息。虽然这些并不影响平时在1.5系统下的一般操作，但却会导致今天的刷机出现错误。不过这里大家可以放心，这种错误只会导致刷机无法进行，但并不会损坏你的PSP。

如果你的机器属于降级版，为了能将固件里面的无用信息清理掉，并保证永无后患，那么请跟兰姆再来一次升级和降级吧，在这之后，你的机器就是完全的“原生”1.5版了。

SETP 1 升级到2.00版



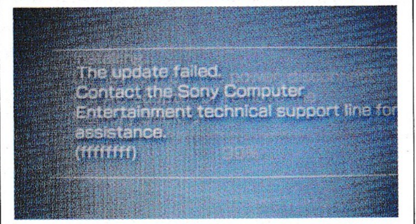
这里请注意注意，请使用“游戏城寨 掌机频道”所提供的“SONY官方日版2.00升级包（0727版）”，其他版本可能无法降级。然后，请确认你的PSP的电池电量充足，并保证已经接通电源。以下所有操作均必须在接通电源的情况下进行！

SETP 2 降级到1.50版



这利用到2.00系统的图片漏洞，笼统地说，利用PSP显示特定图像时的数据溢出，让PSP的系统检测功能失效，从而让2.00版PSP能够运行1.50升级包，“降”级为1.50版。在这里“游戏城寨 掌机频道”已为大家准备好了降级用的傻瓜包，下载回来将里面的内容拷贝到记忆棒根目录即可。注意，拷贝之前请将记忆棒的上的“PSP\PHOTO\”目录内的所有文件删除。

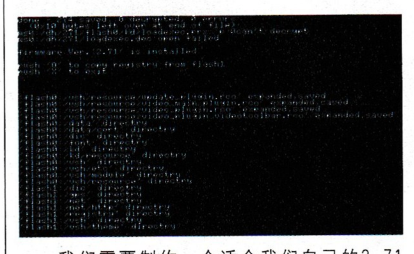
SETP 3 开始降级到1.50版



在PSP上进入菜单的照片选项浏览“overflow.tif”这个文件，这时屏幕会进入黑屏状态，并在屏幕左侧显示3行数字，不要害怕，请耐心30秒之后，将开关推上，强制关机。再次开机后，直接运行1.5升级程序，按右方向键继续，当有被问到，“Do Not Accept”（不应用）还是“Accept”（应用）时，选择“Accept”继续下一步。然后耐心等待进度前进至99%。在99%处，系统会提示出错，如图出现“fffff”字样，不要担心，这是正常现象，请将电源推上，强制关机。再次开机之后，那个熟悉的蓝屏又出现了，按○键确认，机器将自动重启。重启之后，我们的PSP又再次回到了1.50版。而此时的PSP已经和原生1.50版没有任何区别了。

二.用DevHook刷机，实现完美的2.71系统模拟。

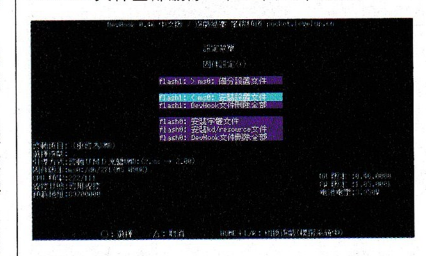
SETP 1 刷机前的准备



我们需要制作一个适合我们自己的2.71系统文件包，因为制作时需要读取PSP本身的flash1中的系统设置文件，而如果不是自己制作的则很有可能在运行游戏时出错，所以“游戏城寨 掌机频道”无法为大家准备。不过城寨已经为大家准备好了所有需要的素材，只要将“DevHook 0.46 中文纯净安装版”下载回来，将压缩包内的内容拷贝至记忆棒根目录（请先删除2.71目录下的所有内容，再解压缩）。然后在PSP上运行“Devhook firmwate install”程序，按○键继续，屏幕停止输出字符时，软件会询问是否读取flash1的内容，此时再按○键确认继续。当再次停止后，我们就可以按○键退出了。

SETP 2 进入DevHook

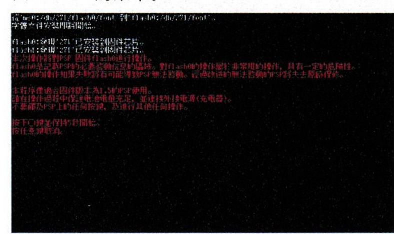
启动“DevHook 0.46”。先进入“选择系统”选项，选择2.71。然后进入“固件设定(*)”选项。我们可以看到分别有“flash1：>ms0：备份设置文件”，“flash1<ms0：安装设置文件”，“flash1：DevHook文件全部删除”，“flash0：安装字体文件”，“安装kd/resource文件”，“flash0：DevHook文件全部删除”，一共五个选项。



SETP 3 安装系统（刷机）

首先选择“flash1<ms0：安装设置文

件”，然后再次按住○键不放，1秒钟之后程序会开始进行安装。请注意，此时不要切断电源。如果按押○键不足一秒钟，或者按了其他任意键，程序都不会开始执行安装进程，而返回DevHook的菜单。



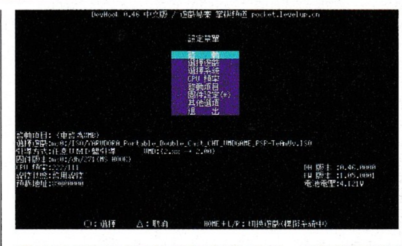
然后，再次进入“固件设定(*)”，此时选择“flash0：安装字体文件”。和上次的操作略有不同，需要按住不放5秒以上才会开始安装。同样请不要在安装过程中切断电源。安装进程结束后按任意键返回菜单。如果你没有根据前文将降级版PSP进行处理，此时就会发生错误，屏幕上会出现许多error字样，表示写入失败。不过不要紧，这并不会损坏你的PSP。如果想正确安装，请根据前文描述进行操作。

最后，我们将进行“安装kd/resource文件”，和前一步骤一样，按住5秒不放开始安装，按键时间不足或按其他任意键则返回菜单。同样，此时不可切断电源，而没有处理过的降级版PSP此时也将报错。

SETP 4 运行游戏

如果之后我们变更了2.71系统下的设置，比如你换了壁纸，激活了WMA等等，还需要再次选择“flash1<ms0：安装设置文件”将设置写入固件，以保证同步。

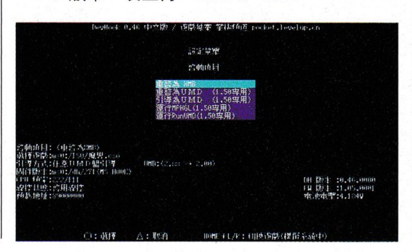
如果你根据之前的步骤仔细的进行操作，



现在已经可以正常地运行游戏了。不过我们还要进行一些设置，

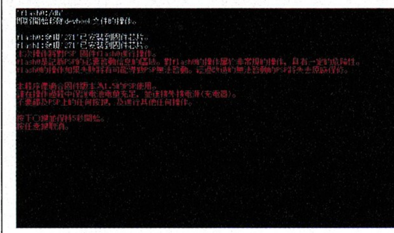
首先，我们可以将游戏镜像*.iso或者*.cso（cso文件是iso文件的压缩版），放置于记忆棒内的ISO文件夹内。然后运行DevHook 0.46，在选择游戏一项中我们就可以看到刚才所放入的iso或cso文件，按○键确认想要运行的游戏，如果你想运行光驱内的UMD光盘，则选择“启动UMD光盘”一项。

无论你运行的是何种游戏还是光盘，在“选择系统”选项都请选择“2.71”。而如果你想获得更好的画面，并且能够和朋友进行联机，那么“CPU 频率”一项请选择“333MHz/166MHz”，但代价是大大缩短电池的续航时间。所以想一次充电玩得更久请选择“222MHz/111MHz”。如果我们要运行需要2.x以上系统才能运行的游戏时，还需要进入“其他选项”，将“UMD版本”设置为“2.xx > 2.00”



在“启动项目”内选择“重启为XMB”，可模拟出一个2.71系统。当光驱内没有放置UMD光盘时则进入2.71系统，可以实现观赏AVC电影等2.x系统独有的功能。当光驱内有UMD光盘时则起启动后直接进入所选择的游戏。

SETP 5 卸载DevHook



如果不想在系统中放置那些信息，我们可以选择卸载DevHook。进入“固件设定(*)”选项，先选择“flash1：DevHook文件全部删除”，需要按住○键1秒不放开始删除，然后再选择“flash0：DevHook文件全部删除”，需要按住○键5秒不放。请注意，这时切莫关闭电源。卸载之后，你的固件系统又恢复到了最原始的状态了。而此时DevHook依然可以运行游戏，只是不再具有0.46版的特性，和先前的版本没有区别。另外，如果你修改或替换了271文件夹下的文件，将有可能会造成333MHz进入游戏时死机。

好了，本次专题讲座到此结束，大家进行操作时务必参照本文。如还有任何疑问，欢迎大家前往到http://bbs.levelup.cn/bbs/进行讨论。本文所需要的软件均可在“游戏城寨 掌机频道”(http://pocket.levelup.cn)下载到。

市场简讯

◆小空间有大内涵

GBALPHA近日发布了M3系列的最新产品M3 Lite（简称M3L），它采用NDSL专用防尘卡的设计，做到了完美不突出，并且使用microSD闪存卡作为容量扩展。在美观的同时又保证了卡带的可扩展性。同时还保留了M3系列的所有功能，如软复位、影音播放及PDA功能。



◆价格不变性能更优

SuperCard小组日前推出了SuperCard的MicroSD版本（又称SCL）。采用时下流行的NDSL防尘卡设计，并采用竖插式microSD卡槽。做工较此前的miniSD版本又有大幅提高。microSD版还在硬件上优化了读取速度，在使用microSD闪存卡作为游戏载体的情况下做到了恶魔城片头没有拖慢。并且SCL依旧保持SC系列的低价路线，售价为299元，性价比颇高。



新软速报

街机模拟器CPS1PSP

CPS1PSP是一款能在PSP上完美运行诸如《吞噬天地II》、《街头霸王II》、《快打旋风》以及《圆桌武士》等等当年的CPS1（CAPCOM PALY SYSTEM I）机版经典游戏的街机模拟器。最新版为Beta2，在之前的基础上加入了射击游戏的纵版游戏支持。目前，该模拟器已经能够在不跳帧的情况下全速运行前文介绍的各款名作，无论是声音还是画质都无可挑剔。“游戏城寨 掌机频道”上现提供已经整合了115款经典游戏的压缩包的下载，还等什么？赶紧去抢吧。

适用范围	1.5版PSP
软件版本	beta2
下载地址	pocket.levelup.cn

Ewin NDS Tool

很多时候游戏无法运行都和ROM本身有关系。尤其是些早期的游戏，DUMP技术还不完善，往往需要修正后才能正常运行。而很多游戏网站上所提供的ROM还是最原始的错误的版本，令很多玩家叫苦不迭。现在Ewin2管理软件最新版本加入了这个问题，遇到BADDUMP（DUMP发生错误）的ROM，程序会自动对ROM进行检测及修正，省去了玩家到处打补丁的麻烦。同时，配合最新版内核使用，可以在游戏菜单中预览游戏图标，相当地贴心。

适用范围	EWIN2系列
软件版本	转换程序 v1.00 beta0730
	内核 v1.66r3
下载地址	pocket.levelup.cn
	www.ewinflash.cn

EZ4 Client

随着闪存卡容量的不断增加，卡上的游戏数量日益增多，对于拿起机器就不放的玩家们来说，切换游戏还要去关闭机器电源那是既费事又伤机器。所以软复位功能相当的重要。现在，在最新版的拥有EZ4系列的玩家也能使用这一功能了。在转换软件的使用选择使用软复位功能，在游戏中按下A+B+START+SELECT就能立即回到游戏菜单。配合最新版内核，此前WIFI连接出现也得以解决。

适用范围	EZ4系列
软件版本	转换程序 beta3 D0726
	内核 v1.68 D0726
下载地址	pocket.levelup.cn
	www.ezflash.cn

M3 Game Manager

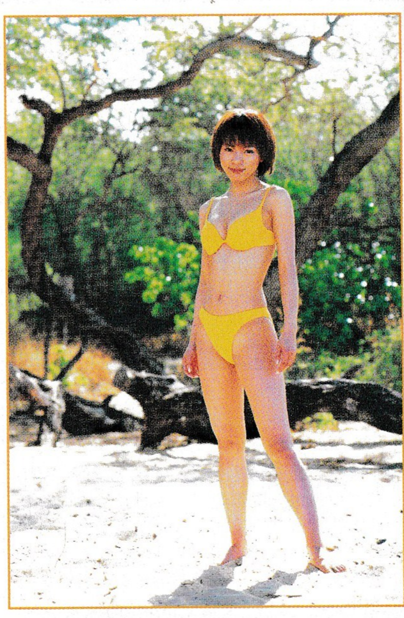
由于此前连续数个游戏，M3系列均宣告支持不能。于是GBALPHA推出了最新的“安全模式”，既是对转换游戏采取最保守转换方法。采用这种模式的时候不能适用金手指及软复位等附加功能，总体兼容性也不如DoFAT引擎好，只是用于解决部分新游戏在转换后运行出现问题的情况。而在内核方面，则大大增强了M3内置MoonShell的影音播放和文本浏览功能，例如文本浏览的书签存取及电影的全屏切换。

适用范围	M3系列
软件版本	转换程序 C23
	内核 v4.00 C23
下载地址	pocket.levelup.cn
	www.gbalpha.com

篇幅有限，更多更新内容请访问 http://pocket.levelup.cn.

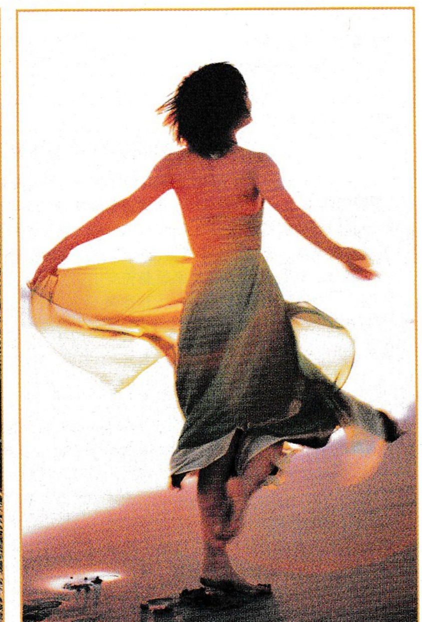
身份：演员
生日：1978.06.12
出生地：东京都
血型：B型
星座：双子座
身高：163CM
三围：B85/W59/H82
兴趣：爵士舞、滑雪和瑜珈

SHAKU YUMIKO
释由美子

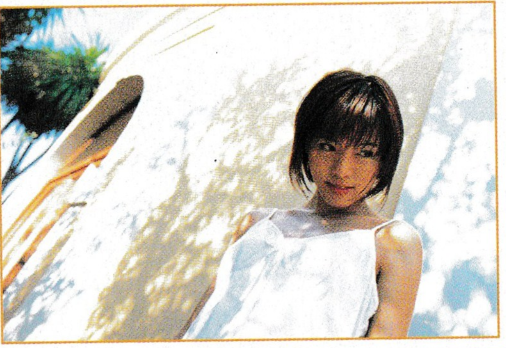






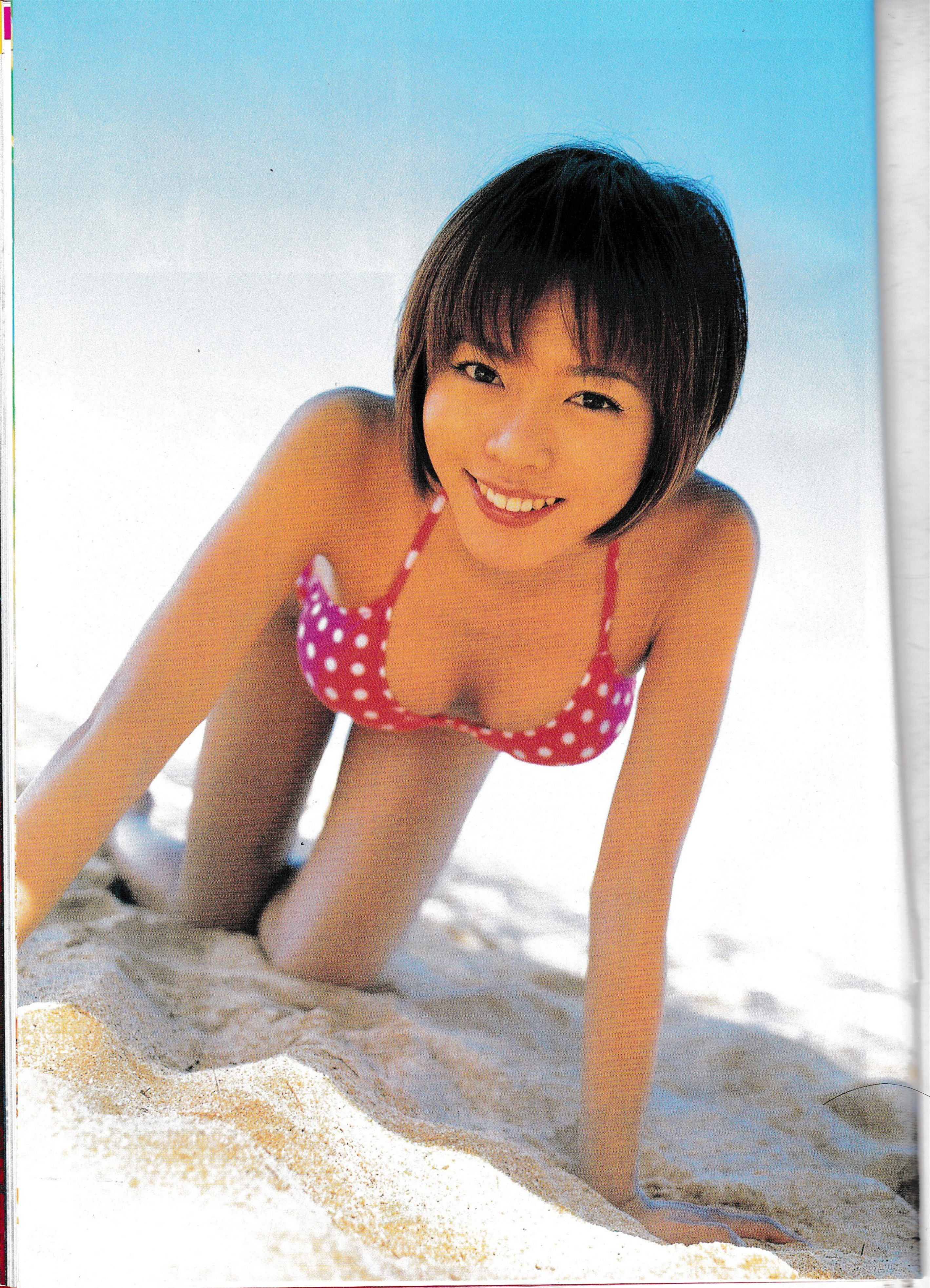








SHAKU YUMIKO





释由美子

SHAKU YUMIKO



◇连续剧

1999.04 黑色推销员
2000.04 美少年警探
2000.10 新宿暴走救急队
2001.07 狂野女人心
2002.01 婚外恋爱
2003.01 心魔大审判
2003.07 Stand UP!
2004.01 心魔大审判2
2004.07 爱情一本
2004.10 黑色笔记本
2005.04 拐角的女人
2005.10 危险傻大姐
2006.01 西游记
2006.04 七人女律师

◇写真集

シレーヌ（1999年）
Natural Shaku（1999年）
Shaku Shake!（2000年）
PPP（2001年）
Neutral（2001年）
雪 from SHURAYUKIHIME（2001年）
CHAOS（2003年）

◇电影

2001.09 修罗雪姬
2002.12 哥斯拉X机械哥斯拉
2003.11 スカイハイ 剧场版

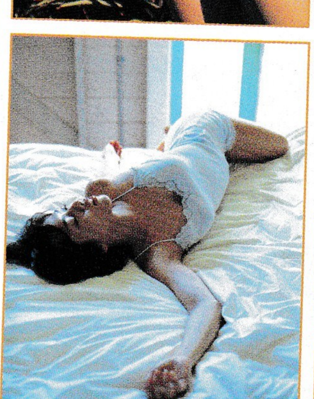
◇游戏

机动战士高达 相逢在宇宙（2003年，PS2，配音）
SD高达G世代NEO（2004年，PS2，代言人）
完美黑暗 零（2005年，Xbox 360，配音）







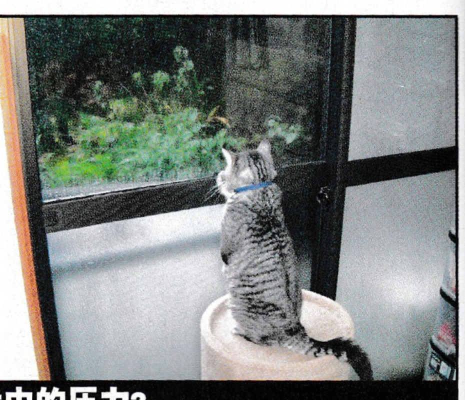






你有压力，我有压力

这是香港巴士阿叔的话。众所周知香港生活压力很大，某天因为一件小事，一个巴士阿叔同人争吵，上面这句话冲口而出。（简体中文普通话翻译：你有压力，我也有压力，你为什么要招惹我？）这句话代表了大多数香港人的心声，也表现出了当前这个时代的特点——用简体中文大白话来说——压力大。这是和平时期，经济和文化发展迅速，尤其中国近30年的发展压缩了西方上百年的进步过程，如此速度，说是压得中国人喘不过气也不为过。学生、工人、农民、白领，都面临着前所未有的学业和生活压力，你曾经为高考的分数而失眠过吗？你害怕失业吗？你或者你身边的朋友们，还有闲情逸致去享受生活和爱情吗？你玩游戏的时间，是不是越来越少？



本次levelup.cn 私房话的话题是：你如何面对生活中的压力？

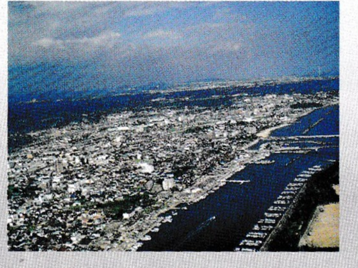


压力？虽说是一种无形的东西，但也确实挺复杂。有人在压力下成就了自己，而有人在压力下却葬送了自己。我觉得面对压力主要是看自己的心态了（好像是废话）。也许我说的不对吧，我觉得每个人都会有压力，说自己没压力其实那是给自己减轻压力。注意，是减轻压力，不是消除。有人说得好，生活中多多少少都需要些阿Q精神，这样就不会觉得累了。

——模范灯泡（levelup.cn 网友）

压力源于自身，其实一切压力只是我们自寻烦恼罢了，没有什么值得我们用身体去换的。我不知道该怎么去诉说我怎么解决压力的，其实我在遇到问题时，并不是把它看成一个问题，而是看成一个过程。某个企业老总在某采访节目上说，我遇到问题时，并不是倒在它面前，而是把这一块我人生中挡住我去路的石头变成我未来成功的一块垫脚石罢了。抱着这样的心情去做事，去面对问题，会好很多。

——我爱PSP（levelup.cn 网友）



生活正是因为有压力所以我们才会去努力的工作，学习。所以很多时候有压力才是幸福的，因为你有了目标才会有压力。没有压力的生活是很空虚的，因为没有事可以让你为之努力。而那些说自己不会有压力的人，要不就是没目标，要不就是带着一点点傲慢的态度的成功人士在讽刺那些尚未成功的人。

——琉库（levelup.cn 网友）

我们在乎什么，什么就会给我们压力。

我们不在乎什么，什么也没办法把压力放到我们头上。

有什么好在乎的？

在世间，最基本的是一日三餐，有个睡觉的地方，防寒。在自己一无所有的情形下，能放下自己的面子，过乞讨的生活，也是没有什么好担忧的事情。如果今天有好日子过，那就安心过好自己的日子，那不就更轻松？

生、老、病、死，也是生命的自然规律，如果对它产生忧虑、恐惧和紧张，那就会衣食不思，也许更容易得病，死得更早。

亲人朋友的贫困生活，自己可以量力而行的帮助。人的欲望是永不满足的，所以自己想满足别人的所有愿望也是不可能的。但更重要的是帮助他们明白因果，学会种因求果，得人天福报。 乃至能够脱离轮回之苦。多少高僧大德住在茅蓬，每日一食，日子非常简朴，心无所求，他们会觉得很苦吗？ 他们会感到压力很大吗？物质的东西关键还是取决于自己的心态。

工作高薪的诱惑，或者害怕失去薪酬优厚的工作，那也是依据个人的福报所获得的果报，担心它也没有，该失去的自然会失去，该得到的自然也会得到。求财的方法，就是承担自己所应该承担的工作的责任，用心做好每件事情，用佛法的慈悲和智慧去关心帮助身边的每一位同事和客户。具备这种素质的人，在世间是不愁没饭吃的，除非是前世种下了深重的恶因，吝于布施。

用感恩的心生活的人，生活、工作会给我们带来更多的乐趣，压力也只是工作、生活中的玩笑而已，不必当真。该当真的是人生无常，活在当下，求得当下的安乐。

——PSP爱我（levelup.cn 网友）

压力，正是社会对个人的考验。人人都有自己的压力，升学压力，工作压力，家庭压力等等.可以说人的一生是伴着压力而行的，而一个人怎样对待压力，成为了他是否能够实现梦想的决定因素。将压力化作执念，必将拨云见日，人生从此光芒四射。将压力化作勇气，必将乘风破浪，未来和梦想在你的手中紧握！

——心中的黑暗（levelup.cn 网友）

说起生活中的压力，实际上主要是来自工作。有一个说法叫"老百姓的工作生活"，实际上工作往往是生活的一部分，特别对于年轻人来说，两点一线的生活轨迹，加班加点就为了那么点业绩，怎么可能不产生压力？人必然是向往着往高处走的，有房、有车、高收入、高福利……也可以说欲望产生压力。所以，减压的好办法，第一是休息，第二是放弃。休息可以使人清醒而不盲目，放弃一部分过高的期望可以使人不会因失望而增添一些不必要的压力。就像是在玩《心跳回忆》，睡觉可以减小压力值，而想要和每个MM都保持脸红心跳的超友谊关系，最后只会造成炸弹四起的尴尬局面。



——胜负师（UCG 编辑）

作斑竹，很有压力。特别，是像LU这种论坛的斑竹，更是难作。管的严了，说你铁血，不顾民心。管的松了，又说你玩忽职守，拿着补贴吃干饭。既要鼓励创新，又要平衡好各派意见，不能让任何一派独大，时不时，还要想些个点子出来，活跃下气氛，戴着脚镣跳舞，难呐。总之，里外不是人。就和千百年前的孔夫子一样烦闷：惟女子小人难养也，远之则怨，近之则不逊。受到会员投诉，满腔委屈也只能打碎牙齿和血吞，谁叫你在拥有权力的同时，有更大的义务要尽呢，态度还千万不能粗暴，这个世界如此美丽，你却如此暴躁，这样不好，不好……

在LU，普通会员也很有压力。好多新晋会员都是彻头彻尾的新手，对论坛的基本规矩是两眼一摸黑，你触犯版规，那没有情面可讲，就算我们这些居上位者再不舍，再怜惜他们来之不易的ID，也只好挥泪斩马谡了。当然，谁都不希望自己发言的权利被剥夺，每每发贴回帖前都要三思一下，看看有没有什么茬子可挑。LU的版规，却林林总总的很是繁琐，在这个区适用，在别的区，就是冰火两重天了，一不小心，行差踏错是难免的，这感觉，如履薄冰，没有一丝安全感。虽说不用像斑竹那样负上管理的责任，这要当个合格的会员，也不容易呀……

管理员，拥有最大的权力，相应的，也要承担最大的责任，事无巨细，日理万机，这是一个毫不过分的比喻。既要规则好论坛未来的发展方向，又要及时排解会员之间的纠纷，这个差事，看似高高在上，其实一点都不好做。压力？压力还用说么，看方寸天天处理版务到深夜的样子，就知道肩上的担子有多重。

OK，不说了，再说下去就成16W会员的集体诉苦会了。总之一句话：你有压力，我也有压力，大家都未解决。那就更应该互相体谅，让我们携手共进，一起建设一个美丽的新世界……（站长按：最后这句话太假了。另外LU应该没这么可怕吧。）

——czk11（levelup.cn 版主）

现代人最喜欢提的一个词就是“压力”，这是一个时代的焦虑症：有压力的觉得太累，没压力的觉得太废。几乎所有人都在有意识无意识之间被“压力”所困扰，因为想成功，所以有压力。“你有压力，我有压力。”大家都“未解决”！

以美国为首的老牌资本主义国家经历了500多年的原始积累，他们正在享受市场经济带来的丰厚成果。而还处于“社会主义初级阶段”的我们却正在面临GDP飞涨带来的压力，人家300年的焦虑我们要在30年内消化光，这使得每个人都像上紧了发条，只能前进，不能后退。现在的我们仍然处于计划经济向市场经济转型的膨胀期，压力和机遇并肩走到我们面前，工作学习生活爱情家庭金钱同步透支，每个人都用充满血丝的双眼仰着头往上看，忧虑和烦恼升温，睡眠和精神下降。

都说要想办法改变自己的生活方式，问题是谁都舍不得放弃现在的一切，我们推动时代前进，时代给予我们压力。

——多边形（UCG 编辑）

说得残酷一点，人从一出生，不得不面对压力的事实便摆在了眼前，因为这个世界人太多了（==）

在我看来，人之所以有压力，从根本上讲还是来源于他人的牵绊，对自己有所期待的人，逼着自己不得不去较劲的人……也许你会说我本来就对自身高标准严要求，但仔细想想，如果不是因为有比较，这种其实在某种程度上不知所谓的可能性又怎会具体化成如此影响人一生的心态？要知道“走自己的路让别人说去吧”并不是简单地凭着一腔热血便可以实行的（笑）。

反正当了现实中的一个人，压力这东西就是永远都躲不掉的，而且人与人不同，洋洋洒洒地去分析如何应对什么的也没多大实际意义，自己明白自己最在意的是什么，就好。

——两手都要硬（友情客串）

俗话说有压力才有动力，可见人都是给逼出来的。作为一个普通的社会人来说，我们没有钢筋铁骨的身体，也没有蟑螂小强一样不灭的精神，所以压力对于我们大多数人来说，压力是又恨又怕的东西。

首先我们必须得看看是什么东西造成你的压力——工作？生活？爱情？还是家庭……具体情况具体分析，只有弄清楚究竟是什么弄得自己心神不宁，才能知道怎么去解决它！

对于生活中的压力，我从来都抱着一种态度——在享受压力的同时用另一项娱乐去降低自己的焦躁感。比如让人5天写出一篇详细的攻略，那么在这期间我就会用一些小奖励娱乐自己——比如关心关心超女、看看新闻，时间虽然不用多，但对于转换心情还是很有用的。毕竟成天只关注一件事情，无论是身体还是心灵，都是极大的耗损，所以我总愿意留一点不长的休闲时间给自己，让自己从压力总放松一下。

总之一句话——即使是最痛苦的事情，只要懂得享受，一切就不再困难。

——雨滴妹妹（UCG 编辑）

活着就是受罪。压力未解决是因为根本就解决不了。抽空，想办法，找点事情，让自己放松一下吧。And you better hope you can do this.《你笑着流出了泪》里面有几句颓废的歌词，顺便摘录如下，咳，并不表示本人一定赞同：“我真想安慰你几句，可没有合适的词句。你说存在的都将无意义，所以活着需要勇气。我说你别再喝了，明天还得赶路呢。你说走他妈再长的路，还不是通向坟墓……”

——泰坦（UCG 编辑）

我们可以说烦恼是自找的，但却不能说压力是自找的。压力来自方方面面，大概没有人想有吧，因为那样会活得很轻松。但说没有压力，完全是一句废话。压力这种东西，小到个人大到国家，人人有，处处是。所以我们能做的并不是想着没有压力，而是如何排解压力。

每个人排解压力的方式不同，就个人而言，我排解压力的方式是玩游戏。记得上大学的时候，曾经考试很不顺，当时心里极其窝火。晚上在家打开游戏机放进盘，玩了不过半小时，顿时觉得心旷神怡。很多时候，玩游戏真的比摔东西更能让人缓解压力。不过工作了，玩游戏的时间也少了，有时“烧钱”竟然成了自己排解压力的方式……虽然知道不太好，不过趁着年轻，能烧就烧吧。等到了养家糊口的年龄，想烧也没机会了。

——姐姐（友情客串）

[你一言，我一语]

只有拥有了驾驭压力的能力才能走出逆境。

——Kyo-H

有压力？NO！NO！像我这种乐天派根本不知道压力是什么，要是真的有压力的话，当然要好好放松自己啦。例如做自己喜欢做的事，大吃特吃些好吃的东西，和朋友出去散心远足也是不错的选择啦！

——秋庭里香

有压力是必然的，只要自己懂得缓解，释放压力，那么压力就会变成动力。

——周董

压力其实更多是来自自己对自己的要求……

——莫斯科的眼泪

把压力转换为动力，再用这动力去寻找新的压力。人就是这样前进的……

——起个名字好难

本人生活理念：一切开心就好，所以基本没压力。

——太阳国度

苦是用来让我们更珍惜甜的。没有压力生活就没味了。

——陈友谅

生活中的压力，是必然，是试炼，是痛苦。但是我们哪怕苟延残喘，流尽血泪也必须要去跨越，因为，生活有了残缺才更显完美，我们必须继续坚强地活下去，为了我们仅此一回的生命。

——零の红い蝶

参照UCG第156期102页的港版街霸ZERO海报。

——契约胜利之剑

压力好。

——寂寞的季节忘了哭

提高你的肾上腺分泌！



levelup论坛上的原“生化危机专区”改为“恐怖游戏专区”，之后联合原创区在暑假举办了一次征文活动，记录自己在玩恐怖游戏时的点滴，本期就摘选了几篇精彩的作品给大家欣赏，其中千颜姬有两篇文章入选，《魔珠》借用了《KOF》的人物，向我们讲述了一个恐怖故事，《发生在<零·刺青之声>后的声音》描写她在游戏时的一段“恐怖”经历；我爱萍萍的笔下功夫也很了得，让他带领我们一起“唤起那些瑟瑟发抖的回忆”。而迷路男的《淹没在水中的生命》是一篇极有画面感的文章，首先推荐给大家。



魔珠

TEXT BY 千颜姬

“嘟……嘟……嘟——喂！谁呀？大半夜的……”

“凡妮莎！凡妮莎——嘟、嘟……”

“谁呀？”凡妮莎坐起来看着手机，对方通话已经结束了，好好的睡眠就给这样打扰了，她有些生气：“搞恶作剧吗？这么快就挂了。”她翻看来电记录——无记录？神了！明明是一分钟前的电话，现在竟然查不到来电记录。“算了，不管它了。”没多想，凡妮莎又倒下继续睡觉。

“凡妮莎——千万不要拆开它……不要……”这是梦吗？凡妮莎自从接了电话后就一直在睡梦中听到这个声音。

“不要拆！凡妮莎……”

“你是谁？拆什么？”凡妮莎似乎半梦半醒。

“不要拆开……”渐渐的，一个身影出现了！

“玛丽？”凡妮莎梦见了玛丽，她浑身被白色的珍珠缠绕着，慢慢地，那些珍珠颜色变红了，最后变成了大红色！而玛丽也消失了。

“玛丽！”凡妮莎惊醒过来，“梦……原来天已经亮了。”她擦了擦额头，又想起梦中的玛丽。难道半夜的电话是玛丽打的吗？

下午，凡妮莎来到了南镇，可她却见到了无精打采的特瑞。

“嗨，特瑞……最近好吗？”

特瑞没有回答她，凡妮莎坐到沙发上又说：“玛丽人呢？她还好吧？”

一听到“玛丽”，特瑞终于有了点反映。“她……病了……”

“嗯？可是……她昨天半夜里还给我打电话啊？”凡妮莎有些糊涂了。

“别说笑了，凡妮莎小姐，她已经昏迷了三天……”特瑞深吸了口气，“我现在得去看她了。”

“那……我也跟你去吧！”

特瑞和凡妮莎来到了病房，玛丽平静地躺在床上。凡妮莎走到床跟前，轻轻握着她的手问：“玛丽她怎么会……”

特瑞靠在窗子边，抬头看着蓝天说：“三天前她突然倒下了，直到现在也没起来，医生都不知道是什么原因。”

“可是！我昨天真接到她电话，电话里她的声音很紧张。”凡妮莎对特瑞说，“而且我还梦见她，玛丽叫我不要拆什么来着。”

对于凡妮莎的话，特瑞很是不相信，毕竟这几天以来，玛丽连双眼都没睁开过，怎么还会打电话呢？“或许吧……就算是梦见了也正常。”特瑞很现实。听到他这么说，凡妮莎又看了看玛丽。

“我也曾梦见玛丽，梦里她戴着美丽的白色珍珠项链。”特瑞嘴角轻轻一勾，“我记得前几天她就已经戴那个项链的……”

“项链？珍珠……”凡妮莎又想起了那个梦，“昨天梦里的她，被珍珠缠绕着……后来她就消失了……”说到这里，她看了看玛丽的脖子上，什么也没有。“她的项链呢？”

“一直在她脖子上，没取下来过。”特瑞好象还不知道。

凡妮莎示意让特瑞自己来看，“什么也没有！”特瑞忙在周围寻找，“会不会是掉了，被护士小姐放哪了……”

“是你送给她的项链吗？”凡妮莎问道。



特瑞这才停下来，想到这个问题，他也很奇怪：“我没有送过她任何首饰，这是那天邮递送来的，上面没写寄件方资料，只写了收件人的资料。当玛丽拆开它的时候，她愣了一会儿，不过很快她就拿起项链戴上了。”

“不是吧……来路不明的东西你也让女朋友戴？”

特瑞给凡妮莎说得不好意思低下了头。说真的，那项链一直戴她脖子上的，怎么现在不见了呢？

跑了一上午，凡妮莎比以前早回公寓。刚走到门口，她就看到了一个包裹。上面只写了自己的名字和地址。

“谁寄来的？”她拆开一看，里面是一条项链。她突然想起了玛丽在梦里跟她说的话，“别拆开……难道是说这个吗？”

凡妮莎走进卧室，仔细端详了这串项链。一串很普通的珍珠项链，不过手感比其他的好得多，可是看它时间久了又会有种奇怪的感觉。想着想着，凡妮莎只觉得手指间一阵刺痛！“呀！”她感觉像是被什么给咬了，忙把项链给扔掉。在她把项链扔掉的时候，她发现了一个奇怪的现象。



那串项链就这么容易就断开了，而且珍珠一颗不少地从线上脱落下来，落得满地都是，更让人奇怪的是，那些散落的珍珠像走路一样四处滚动，沙发下、床下、柜子下，最后，全部都不见了。

凡妮莎看看自己的指头，没有什么伤口，但是一直在想刚才的刺痛。“先把珍珠找出来吧！”她跪到地上，从柜子下伸进手去摸珍珠。摸索了半天，却没摸到一颗珍珠。忽然，她的整个手掌像被冰冻住了一样冰凉，并且夹杂着一丝疼痛。慢慢地，痛楚开始从手掌间上移到整个胳膊，凡妮莎感觉不对劲，咬紧牙使出力量想摆脱这种感觉，让人没想到的是，她的所有格斗技都无效了。

不一会儿，凡妮莎浑身冒冷汗，最后眼前一阵晕眩便什么都不知道了……

“啊？你醒了？要喝点水吗？”

“不了……”凡妮莎还不知道是谁在和她说话，她开始180度在房间搜索，“罗门？你怎么会来这里？”

“给你带东西过来，你忘记了？”罗门倒了杯酒坐在沙发上说道：“我还没问你怎么回事？门也不锁，一进来就见你躺在地上。”

“我……我也不知道怎么了……我只知道我去拣东西……后来……”凡妮莎还感觉到手疼，甚至全身都疼，尤其是脖子。“脖子好疼……”她顺势一摸——珍珠项链！怎么……怎么已经戴到她脖子上了呢？凡妮莎的手僵住了，她敢肯定，这项链不是普通的珍珠项链，而且玛丽的病也和它有关。

“喂！在听我说话吗？”不知道什么时候，罗门已经把脸凑到凡妮莎跟前了，“问你脖子上的项链是什么时候买的？你怎么都不说话呢？”罗门问。

“这不是我买的，是它自己来我这里的……”说到这里，凡妮莎已经不知道要说什么了，因为这样的事情，实在是太离奇了。

自从她戴上了这串珍珠项链后，她身体就感觉特不舒服！呼吸有时候变得困难，心口会一阵阵的疼。更可怕的是！那串珍珠项链上的珍珠每过一天就会少一颗。本来就不多的珍珠照这样下去就完全消失了。凡妮莎越想越不对劲，可是不知道怎么才能把它取下来。就在一次洗漱的时候，她强行拽项链，可意想不到的事发生了，整串项链突然收紧，向肌肤里挤去，勒得她快呼吸不上来，最后，整串项链就这样侵入到身体里，消失了……

“咳……”凡妮莎缓过神来，一摸脖子，项链不见了！“见鬼！”她终于知道玛丽的项链是如何消失的，不过，为什么她没像玛丽那样昏迷呢？她的力量已经没了，难道被吸收了？没等她想明白，更恐怖的事又出现了。凡妮莎忽然发现，她的手指居然

插进了自己的脖子里！一瞬间，一股凉意顺着脊背爬了上来！她试着把手再向里插——“天……”她几乎可以摸到自己的血管了！万分惊恐的凡妮莎拔出手来一看，上面并没有血迹。呼吸开始急促起来，她不知道珍珠哪去了……于是又大胆地再次把手插进了自己的脖子。

在凡妮莎看来，这简直是恶心至极！自己的手在身体内移动，却一点都感觉不到痛。终于！她的手摸到了一颗珍珠，好象是已经滑进血管里了，因为她只要把珍珠向外拉，准会全身疼得抽筋！“怎么只有一颗？其他的……”她向下摸去，逐渐找到了几颗，可是，她已经不敢在继续了——快到心脏部位了！

“医生，你好，我想问一下关于玛丽小姐的病症……”凡妮莎听着医生的诊断，双眼一片茫然……

“心脏停止了跳动，但是心血管动脉却能依靠韧性蹦出血液来维持生命迹象。医生这样告诉我的……玛丽……”原来，凡妮莎已经来到了病房，“你究竟是想告诉我什么呢？”她将手伸向玛丽，想做什么呢？“如果，真是着眼点话，那么我应该也可以……”她边说边把手插进玛丽的心脏！

“啊！”凡妮莎吓得不敢说话了！她的手指接触到玛丽的心脏，而且，她摸到的却是一个疙疙瘩瘩的心脏！这么说的话，就是全部珍珠都在心脏部位，并且还在不断地繁殖！“这太可怕了……”凡妮莎慌忙抽出手，瞪大了眼睛看着地板。

地板上莫名其妙地出现了许多珍珠，它们全部排列起来组成了一句话：送给所有女性格斗家，下一位，不知火舞！

看到这些，凡妮莎忙打通不知火舞的手机……后来……她倒下了。地板上的珍珠全部进入她体内……

（三天后）

“嘀嘀……嘀嘀……嘀嘀——喂！不知火舞，有事？”

“舞！舞……嘟、嘟、嘟……”

断了？不知火舞摇了摇手机：“是信号缘故吗……通话记录都没有……唉……谁呀？骚扰我的好梦……珍珠……好美的珍珠啊……”

—END—





我感觉手柄振动得好厉害！Yeah！不愧是“《零》系列”的作品。数数在所有恐怖游戏中，我最喜欢的还是“《零》系列”和“《寂静岭》系列”。今天爸爸也不知道为什么，老来看我打。说实在的，有一位带我玩游戏的老爸还真幸福！不过似乎我爸爸不太喜欢这样的恐怖游戏，看一眼就走了……

“爸……来看我玩嘛……”我对爸爸喊道。但是爸爸没答应我。

也是，今天气氛够可以！除了有游戏玩，外面还雷雨交加呢，不过说起来还真有点毛毛的。今天爸爸没在客厅里看电视，姐姐也早睡觉了，就我一个人还在进行着恐怖旅程。

“夏天真要这么多雷雨天吗？”我嘀咕着，突然！我眼前一黑——“停电啦？”电视屏幕一闪，家里一片漆黑！我眼也不看，胡乱把手柄往凳子上一放就去找蜡烛。

客厅里很静，为了不吵醒睡着的人，我只好光着脚走路。“爸？你在哪？”对了！还有我那老爸呢，停电的前一刻就没有他动静了。雨很大，闪电也特别亮，透过闪电，我看到镜子里的我，想起了游戏里的几个场所，我不禁打了个寒战！还是快点找到蜡烛吧！

翻了半天抽屉，蜡烛没找到，却找到了一个手电筒，虽然光很微弱，不过现在有点光让我感觉舒服多了。我拿手电筒四处照了照，心想：这里是自己的家，没什么好怕的。但是从窗外吹来的风又把我给弄毛了。我蹑手蹑脚走到阳台上，轻轻把窗户拉上。“咯吱咯吱……”结果那窗户发出怪恐怖的声音，我骨头都松软了。

我脑海里响起了游戏里的那首歌，心中的恐惧感更是加强了……有人哼歌！虽然雨很大，但是我真的听见有人在哼歌，声音极小。“我不会真见鬼了吧？”我想我没这么背，可是我偏偏这么背！手电筒的光变得越来越淡，早没电晚没电，偏爱在这个时候没电！现在家里一点光亮都没了！可是我还是听见那个歌声。

“爸……”我爸去哪了？妈呀！别吓我！这样的气氛可不比“《零》系列”游戏里的差。我咽了咽口水，慢慢向卧室移动去，突然——“喀喀喀……”这不是手柄振动的声音吗？我额头冷汗都出来了！都停电了，PS2手柄怎么还能振动呢？现在不想让我乱想都难……也许……这个世界上真有鬼呢……

手柄振动了几下就停了，我不敢回书房，也不敢回卧室，一个人站在客厅里，双腿直发抖！看着镜子里的我，隐约还真能看到有个身影在我后面！“妈啊！”我心跳加速！“喀喀喀……”手柄又振动了！这回我可真被吓傻了，闭着眼睛一直走！没走几步——我便撞上了一东西……好象是一个人……比我还高的……

我嗓子眼一阵发干，微微睁开眼睛，这是谁啊？又停电又恐怖的，就这样出现在我面前——

“你怎么不关游戏机？”

“嗯？爸爸？”我仔细一看，真的是爸爸！“爸爸，你别吓我好不好？”

“我吓你？你一个人在客厅里晃悠没把我吓了倒是真的！”爸爸抱怨道。也是啊！我都觉得我把爸爸吓到了，不过我们在说话的时候，那手柄又振动了！“喀喀喀……”这时爸爸看着书房对我说：“你怎么不关游戏机呢？”

“啊？不是停电了吗？”我更纳闷！

“我看你是玩游戏玩傻了！我睡觉去了，记得把它关了。”爸爸说完就回卧室去了。

“停电了关什么？”我挠挠头回到书房——才发现原来是这样！

为了分配我家那些大功率的电器，家里装有两条线路，厨房和书房里是一条，但是，书房里的电视上接的是另外一条！而今天停电，恰好是电视那一条停了，可是插PS2的那条线路却还有电！而在停电的时候，因为眼前黑得快！我也就没注意到游戏上的灯还亮着，游戏情节一直在进行……结果就出了这么一个自己吓自己的笑话！

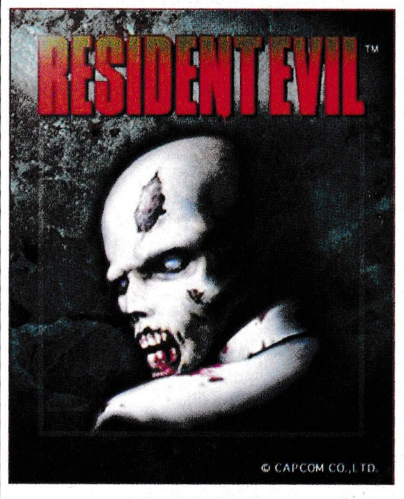


唤起那些瑟瑟发抖的回忆

TEXT BY 我爱萍萍

独自在家，电闪雷鸣，窗外树上的树叶被风吹得沙沙作响，屋内只有电视荧屏发出的昏暗灯光，从一台白色的SS主机中传出低沉的光盘转动的声音，一个人影被电视荧屏发出的若有若无的光映在墙上，看样子好像在瑟瑟发抖……电视屏幕上，一个女警察打扮模样的人端着枪正踱步在一个同样昏暗的洋馆走廊里，看她走路的模样似乎有点异样，周围安静异常，女警官的硬底皮鞋与别墅的大理石地板撞击的声音显得那么的突出……突然，在她的视线里出现了一个人，他蹲在那里很津津有味地咀嚼着什么。哦，谢天谢地，终于有个活物了，女警官收起枪抬手想要和他打个招呼，却怎么也张不开嘴，她发现那个人正在吃的竟然也是一个人，而这时他好象也察觉到了女警官的到来，转过了身……

"啪"的一声，一个原装白色SEGA六键大手柄掉到了地上，而电视的灯光也映不出墙上那个人影了，因为他已经以50米6秒5的速度跑到了另外一个屋里……



不好意思，让各位见笑了，这个就是我，第一次自己在家深夜玩《生化危机》时的场景，准确地说，也是我第一次玩恐怖游戏。

在我心目中，《生化危机》就是开辟恐怖游戏先河的作品。初接触恐怖游戏大抵是在98年的夏天，几乎是一夜之间，大小包机房里的电视屏幕上的《KOF97》全换成了一款警察打僵尸的游戏。当时的某个晚上，我去包机房里准备继续修炼特瑞的无限连，却发现好几台电视里都是同一个游戏，那游戏色调灰暗，敌人全是面目狰狞恐怖的僵尸，场景混乱且到处血迹斑斑，音乐将气氛烘托得极其恐怖，带入感很强。就这样，我完全忘了来这里的目的，搬了把椅子坐在旁边聚精会神地看了很久，导致忘了时间，深夜回家时回想起刚才游戏里的画面，不由得一步一迟疑，放弃了距离比较近的没有路灯的小路……

后来从杂志上了解到那游戏的名字——《生化危机2》，也知道了那些僵尸有着一个专有名字"丧尸"。于是到处淘来了它的前作，随后在某个夜晚上演了开篇的那"惨烈"的一幕。

虽然在跨入恐怖游戏大门的时候曾经被吓得魂不附体（其实没那么严重），虽然本人胆子也不大，但在那之后我却怎么也忘不了那款游戏，那张摆在桌子上的光盘好象有魔力一样，总在向我招手。于是，某个阳光明媚的大白天，趁着父母都在家，那张光盘又被我放入了土星盘仓里……

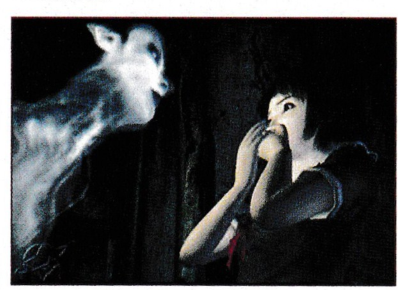
有着前次的经历，这次我有了思想准备，那个丧尸的回眸一笑没能再次吓倒我，我举着枪边大喊着给自己壮胆，边疯狂地将子弹射向那怪物，以至于有些失控到它已经死了而我还是将所有子弹打完，随后稳定了一下心情，心想也不过如此而已，但因为子弹打完导致后面弹药不足又给丧尸当了午餐……



其实渐渐走入了《生化》的世界后，发现有丧尸出现让玩家打，相对让心里踏实许多，真正恐怖的是在血迹斑斑的走廊里一个人行走，心跳跟着"哒哒"的皮鞋撞击地板的声音一点点加快，却不知什么时候会伸出只绿色的手将你拽住……记得《生2》刚刚进入RPD警署的某个走廊，狭窄到只能勉强通过，而路过时旁边被木头封住的窗口却突然伸出好几只手，那是我第二次将手柄扔出……

有了这些教训，在打《生2》时，我找来了一本攻略，但并不是想让攻略告诉我如何将游戏进行到底，而是想从中得到一些怪物何时何地会出来吓人的信息，以免我的手柄再次遭受"自由落体"之灾。

胆子这个东西不知是不是可以练出来，亦或是生化式的桥段见得多了，后来的《生化危机3》、《维罗尼卡》、《生化危机4》以及从生化系列中提炼出来的"《恐龙危机》系列"都可以在"有惊无险"的情况下自己独立将游戏进行完毕，却也没有了当初的那种时刻提心吊胆的感觉。



但是一款游戏再次让我有了脊背发凉的感觉，《零 红蝶》，本人心目中恐怖游戏的颠峰之作。也许本身就是东方人，所以东方的日式恐怖更能让我有深切的理解和感受，细数一下《零》中的恐怖要素：主角不再是训练有素且拥有强力武器的强势人群，而是弱不禁风的柔弱女孩；敌人不再是行动迟缓只会嗷嗷叫唤的T病毒制造出来的废物，而是行动飘忽饱含强大怨念的怨灵，它们可以杀主角于无形之中；敌人未知性的增强，未知便会带来幻想及恐惧，

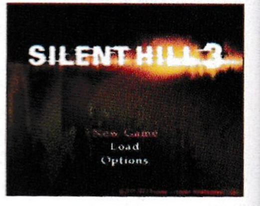


它们的出现将不再存在于你的视线当中，也许就是刚才掠过你身边的那一阵阴风……死亡，到处是死亡的痕迹，绞首架、分尸台以及那些凸起成人形的地毯，站在尸体堆里狂笑的黑泽八重……那是一种深入骨髓的恐怖……

也许是可以抵挡《生化》系列的恐怖侵袭，就不知道天高地厚了，毫无心理防备地第一次在"皆神村"游览一圈之后竟然产生了不敢独自在家的感觉，夜里关上灯躺在床上总觉的怨灵无处不在……

但是"越不敢玩越想玩"，于是去年夏天我选择的最好的消暑工具就是《零 刺青之声》。《刺青》的细节设计再次将恐怖气氛烘托到了顶点。主角几乎无异于现实生活中环境让玩家们更能感同身受，几个片段绝对会让你在打开壁橱门时有一些迟疑，在独自洗澡时感到一丝寒意；比追踪者更强硬的九世零华，追的玩家无处躲藏……一切的一切，想在夏天流下几滴冷汗实不是难事。

另外一大恐怖系列《寂静岭》，本人只接触过二代和三代，很遗憾，都没有通关。《寂静岭》无疑是最有内涵的恐怖



游戏，但这次我只想谈恐怖。在恐怖气氛的营造上，"《寂静岭》系列"的特色就是那无处不在的大雾和黑暗中仅仅存在的那手电的微光了，客观来说，这些桥段所制造出来的恐怖感觉应该比不上"《零》系列"，但是却超越了本人的心理承受极限，那无规则蠕动的怪物和收音机里发出的嘈杂噪声，让我心烦意乱不能继续，人们都说"《寂静岭》系列"是家用机恐怖游戏的最高境界，也许这就是它的高明之处吧。

近些年的恐怖游戏好象在恐怖气氛的营造上不如先前的一些作品，或许也是恐怖的几大要素已被应用殆尽，导致玩家已经司空见惯了，让人满意的作品不多。亦或是舆论的作用，曾听闻日本曾有人生生被《零》吓死的，或许导致厂商在制作恐怖游戏时都留了一手。

其实在半夜里把自己吓出一身冷汗并不是一件好玩的事。但是如今的生活实在是有够平淡无聊，而恐怖游戏可以让我们安全地获得现实生活中无法体会的刺激和恐怖。这个夏天闷热异常，看来我需要找上一款恐怖游戏来凉快一下，唤醒那些曾经让我瑟瑟发抖的回忆。



淹没在水中的生命

TEXT BY 迷路男

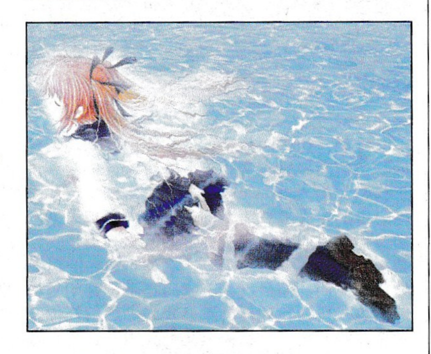


在游泳池里，喜欢把头埋在水里，闭上眼睛，静静的什么都不做，那一刻，仿佛可以听见死亡的声音。

那一年我们只有初中，鸥穿着绿色花纹的泳衣，阳光下红红的脸颊，还有微微隆起的胸部，害羞地站在游泳池旁边，看着已经在水里伸手召唤她下水的我，胆小地摇摇脑袋。我只好重新上岸，忘记了是用什么方式把她哄骗着下了水，她会一边拿水泼我一边又小心翼翼地拉着我的手。她很认真地说，千万不要放手，我好怕被水淹死。我说，傻瓜，哪有那么容易呀？

男孩子的记忆中总会有那么一幕，关于曾经那个美丽的女孩子，不论是回忆或者纯粹只是想象。

那些的记忆是片断式的，大概鸥终究没有学会游泳，我想她是喜欢水的，但她害怕一个人在水里面。



再次听到鸥的消息是在多年后的暑假一次同学聚会上，鸥在大学里怀孕了，然后堕了胎，出国念书去了。朋友说起这些时，对我的态度，多多少少带有幸灾乐祸的味道，那个当年因为和鸥走得很近而让他们嫉妒的我。

我故意掩饰了我应该表露的复杂感情，和身边的另一个朋友讨论起游戏的话题，走神的证据是我突然怎么也记不起那个游戏出品的公司。

那次聚会后的不几天，原来的班长打来电话说要开同学会，问我有没有几个老同学的号码，一起联系一下，那个名单里面有鸥的名字。

初中毕业后再也没有见过鸥，也没有听过她的声音，高中毕业，在曾经的某种想念因为更多的经历而成为记忆的时候，无意中得到了她的手机号码。

发去短信是在等待开学的日子，那时候她已经在军训了，这是联系的时候我才知道的。我说，你还记得我吗，我是飞，那个把你推下水，害你在游泳池里哭了好久的男生？

鸥说，当然记得啦，化成灰都认得出来。

然后，很客气地寒暄几句，讲着各自没有交集的话题。结束时，我们说好下次再聊，结果，却没有再聊的机会。我没有再主动发去短信，也许，这其中，应该有过患得患失的心理斗争吧。

她也没有，不知为何。

只是，那个号码一直被保留着。

又是3年了，她还在用这个号码吗，如果她经历了这些我听到的故事，如果她已经出国了？

怎么可能呢！但我承认，发过去短信的那一刻，我很希望她能收到。

我说，是鸥吗，老班长组织了，过两天开同学会，你有空来吗？

大概等了很久，大概，她居然回复了，好啊，时间地点，我有空一定来。

我没有缓过神来，把老班长告诉我的时间地点发了过去，没有其他内容。

她不再回复，虽然我还在等待，哪怕是一个“嗯”。

她会来吗？这已经不是所谓的若干年后美好梦幻的重逢了，已经这样的她，出现在我面前，会是怎样的一幕。那些天，我害怕和她和所有的老同学见面，害怕回忆初中的故事，我甚至想那天自己会生病会有其他事会有各种理由不去参加同学会。

我还是去了，去的时候已经有很多人了，并没有她，扫视完的那一刻我有种如释重负的感觉。

但终究鸥还是来了，她出现在大家眼前的时候，每个和我一样知道些什么的人都下意识地沉默，这种原本单独的沉默范围很广，使得整个环境出现了瞬间的了死寂，时间很短，但谁都感觉得出来。

惊奇地发现，鸥的样貌和当年的那个小女孩完全没有区别，穿着时髦却不夸张，头发扎起了一个特别的马尾，以至于首先想到的是很多年前游泳池的那一幕，而不是和堕胎这个词语联系在一起。

她带着微笑把目光锁定在初中时的死党身上，兴奋得喊出她的名字，然后拥抱过来，气氛一下子热烈起来，短暂的死寂瞬间无影无踪。

谁也不会在这种场合提起那样的事情，谁也不想提，多年后的聚会有太多的东西需要我们去回忆。

在不得不走出完全沉浸在的那个无忧无虑青春懵懂的世界的聚会结束时，我甚至怀疑关于她的那个故事只是一个并不有趣的无稽之谈。

看着人群中，鸥离开的背影，我陷入了混沌……

“飞，等等。”鸥叫住了我。

“什么？”我停住脚步，似乎期待已久的回过身。

“谢谢你邀请我参加这次聚会，和你们聊起以前的事情，我好开心。”那一刻，鸥的泪水从眼角滑落。

“没有，我只是通知你而已，本来这就是大家的聚会呀，为什么要谢我，你别哭啊。”

“我，那些日子，再也回不去了，回不去了。”她在那句话之后再也控制不住，一头靠过来，我什么都没有说，慢慢感觉左肩的衣服被泪水浸湿。

泪水越来越多，越来越多，把我们的身体包裹在其中，等我张开眼，我发现周围已经都是泪水，鸥却不在了，我的大脑中越来越空白，用最后的力气挣扎着把头往上探。

“啊……”

终于我冲出了水面，阳光变得刺眼，声音变得清晰，而我迫不及待地急促地呼吸着。

“没有事情吧，这次你憋得太久了，一点动静没有，把我们吓死了。”赶过来的朋友关心地问着我。

“没，没有。”我依然在调整呼吸，向他们摆摆手。

这一切都是想象吗？鸥明明走在我的前面，为什么会在后面叫住我，我们说话时周围的老同学们呢，他们怎么都消失了，她为什么要谢谢我，为什么要哭，为什么要靠在我的肩上……

“你别老玩潜水了，小心淹死！”朋友看我良久没有回过神来，担心地劝导。

“傻瓜，哪有那么容易呀？”我回道。

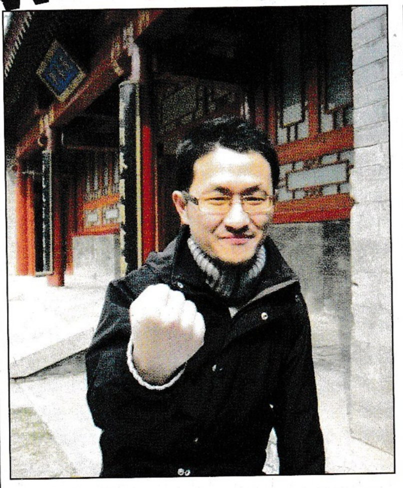
那一次以后，我再也不敢把整个身体完全潜在水里面，我再也没有见过鸥。

但是我为什么会记得鸥对我说过一些话。

她说她真的很想把孩子生出来，看着属于自己生命的一部分慢慢长大，继续那段无忧无虑青春懵懂的美好生活，还有，一定要教会她游泳，在水里面自由自在。







[站在黄昏，写给星辰]

TEXT BY czk11

【讲故事的三种方法】

戏法人人会变，各有巧妙不同，讲故事也一样。

如何为读者构造一个绚丽多姿，激动人心的幻想世界，是千百年来无数小说家孜孜以求的最终命题。

很多人成功了，更多人失败了。总结经验教训，不难发现，典型的成功套路不外乎这么三条：

一，既有框框内的丰满与再构，由骨生皮，由皮生肉。就好比在一张白纸上写下最新最美的文字，随心所欲，却不逾规。

二，打破框框，求新，求变。远上寒山石径斜，白云深处有人家，追求那种柳暗花明又一村的境界。

三，框框打破之后，再费尽心思把它重组回来。返朴归真，每每意料之外，却又在情理之中。

若此三者，难分轩轾，各有各的长处，就让我结合九把刀先生的大作，来一一分析下吧：

01 打喷嚏，戴着脚镣跳舞的快感

每代人，都有属于他们自己的黄金故事。于我，于所有七十年代末，八十年代初出生的同龄人。超人克拉克·肯特在天空中肆意翱翔的潇洒身影，就是我们珍藏已久，无法淡忘的心灵烙印。《打喷嚏》的作者九把刀也毫不讳言，他这本小说的灵感源泉，正是所有人都熟知的美国大片——《蜘蛛侠》。

蜘蛛侠，闪电侠，音波超人，一个又一个熟悉的名字映入眼帘，就好比老友多年之后重逢，执手相看泪眼，惟有无语凝噎，多少沧桑往事，尽在不言中。所以，不需要太多的矫饰，也不需要刻意地求新求变，只需用细腻的笔触娓娓道来，就足以撩动我们的心弦，直指灵魂深处了。



他们是身具大能的超人，是正义的化身，是城市的守护者，却不是这个故事的主角。他的名字叫义智，一个过去没有超能力，现在没有超能力，可以预期到的未来，也不会有超能力的平凡青年。正如你我，滚滚红尘三千丈，随处可见的普通人一个。所以，《打喷嚏》注定只是平凡人的平凡故事。

可以说，这是一个爱情故事。两男两女，四个孤儿，在相互扶持中长大，情愫，便也在暗处悄悄滋生。很俗套的桥段，这样的故事，不外乎两种结局：一个，有情人终成眷属，从那以后，他们幸福快乐地生活在一起；另一个，为所爱的人付出一切，甚至于最宝贵的生命，就此阴阳永隔，相思难寄。很明显，以G大一贯的调皮，结局一定是后者居多。果不其然，我看到了开头，便猜中了那结尾，打一个喷嚏，从幻想回到现实，而现实，往往是残酷的。

当然，说它是一曲励志的热血赞歌也没错。一千次倒下，一千零一次站起来，不倒魔人义智，对自己，近乎自虐般的苛刻。他的不屈，他的勇气，让对手心惊胆战，也激励着周围的所有人，过气拳王也好，老迈英雄也罢，都在他的精神感召下焕发了人生的第二春。OK，热血青春，制霸全国，青春，永远没有失败。不过，相似的故事太多了吧？

单纯地看待这个故事，哪个方面都不出彩。但，你有没有试着把爱情故事和热血赞歌杂糅在一起欣赏呢？义智是为了什么，是为了谁，不惜努力到燃烧生命的程度呢？

这个迷团很容易揭晓，是为了他童年的青梅竹马——心心姐姐。可惜，爱人要结婚了，新郎却不是他，心心姐姐恋慕的对象，居然是正牌的城市英雄——音波侠。

喂，小子，你的情敌是超人耶，真真正正的人中龙凤。而你，不过是一个普通人，最多最多，小有名气的拳手罢了。这时候，你该怎么办。是不择手段地去夺回初恋，还是默默地退到一边，祝福他们？

义智，如所有人所料，做了正确的选择。“失恋大过天”，这是所有软蛋消极逃避，自暴自弃的惯用借口，义智没有，他潜藏在黑暗里，一刻不停地锻炼自己，强大，他需要更强大的力量来守护心中的女神。做不成恋人，至少还是彼此珍视的朋友。

皇天不负苦心人，在一个神通广大的音波侠也无能为力的特殊场合，义智实现了自己的诺言。纵然，代价，是他的生命，亦无悔。这一瞬间，他只属于她，她也只属于他，他是她的专属超人；这一刻，没有人会去想念那些远在天边的正牌英雄，义智，他所代表的正义，风华绝代，莫可匹敌。

我们不是不会哭，只是缺少感动的机缘，是的，总有一种东西，会让我们泪流满面。《打喷嚏》，好一个动人的故事，午夜梦回，我为它热泪盈眶，无声哽咽。

普通的题材，更朴实的文笔，始终没有跳出那个框框，却给人余韵无穷的感觉。就好比佛跳墙，没有一样珍罕的材料，一锅乱炖，照样是人间难得的美味。带着脚镣跳舞的九把刀，耀如羿射九日落，矫如群帝骖龙翔，来如雷霆收震怒，罢如江海凝青光。舞动我们的青春，也舞动我们的回忆。这样的人，这样的故事，除了佩服二字，我还能说什么呢？

02 功夫 跳出三界外，不在五行中

“少年，我见你骨格清奇，万中无一，好一块良材美质，浪费了实在可惜。不如这样吧，你跪下来诚心诚意叫我一声师父，我老人家就勉为其难地收你为徒，传授你一身绝世武功如何？”一样邋遢的老头，一样突兀的开场白，在无数武侠小说中无数次被重复，只不过，这一次它的背景换成了现代。

好嘛，现代就现代嘛，成人童话，水泥森林这个舞台也很不错。你看，“武功高强的老一辈异人，一心向学的主角，温柔体己的青梅竹马，两肋插刀的知心好友”，哪个要素都没少吧。甚至于“恐怖的大反派，恩怨纠葛的血海深仇”，也随着剧情的发展，危机突显。

RPG的一般规律，要打魔王，总要先尽力提升自身的级数，才不至于鸡蛋碰石头，一去不复返。这个故事当然也不会例外，海底荒山，荒山海底，惩恶扬善，扬善惩恶，艰苦的历练让主角一行人攒足了EXP。好，万事俱备，只欠东风，接下来只要把魔王堂堂正正地挑下马，就可以欢欢喜喜地迎来Happy End了。

故事发展到这里，一切都很正常，直到，直到那个人的出现。

邪恶的医生hydra，玩弄人心的hydra，他让正剧脱轨，他让所有人大吃一惊。原来，所谓的功夫，不过是催眠术的产物，黄骏老师傅的夙世仇人——蓝金，更只是hydra的虚拟人格之一罢了。那么，血海深仇在哪里？苦练功夫去复仇还有什么意义？还需要接受hydra的挑战么？难道所有这一切，真的如hydra所说，只是他心血来潮时想出来的一个游戏么？

正剧成了闹剧，成人童话摇身一变，黑色幽默的气息滚滚而来。没有人敢相信这个事实，但随着黄骏老师傅身世之谜的揭晓，却又不由得你不信。

退缩？逃避？噩梦醒来，总教人一身冷汗。将错就错，这是主角一行人的选择，决斗，要赴；功夫，要练。无关乎真假，只关乎正义，纵使实力悬殊，他们也要让玩弄人心者得到严惩。

结局？这样的故事，注定哀伤的结局，是的，他们确实战胜了蓝金，但却被hydra另一重更为强大的人格——夜之王轻松击倒。为了宣扬心中的正义，黄骏老师傅死了。虽死无悔，因为他知道，有一种东西，叫正义，而正义，需要的是高强功夫。黑暗，纵使可以在此时此地压倒光明，但最终，一定阻挡不了光明复仇的烈焰，所以，渊仔，不要灰心，继续把你师傅传承给你的不屈精神发扬光大吧，正义之花在所有人心底盛开的那一天，就是高强功夫扬威之时。

功夫，这样的题材，很多人写，自然，很好写。轻车熟路地走下去，想成就一篇佳作也不难。当所有人都认为，这只是九把刀以现代都市为背景，一板一眼地练习写作武侠小品的时候，他却说“呵，谁说我在写武侠小说呀，你们忘了这个系列的总目了么？都市恐怖病也。不好意思，从一开始，这就只是一个关于梦想的故事，一个勇敢少年追求他心中正义的故事。无关功夫，更无关武侠”。



大跌眼镜之余，却让原本兴味索然，自以为已经猜中结局的读者，更有耐心把这个故事看完。哦，原来，如此。虽然九把刀恶作剧式地让邪恶压倒了正义，快乐一瞬，却让哀伤永存。但没有谁可以否认，功夫，它的确是一个好故事，一个告诉我们，如何寻找梦想，如何坚持梦想的好故事。只在这一点上，它已经胜过无数粗制滥造，为了情节的推演不惜横生枝节，让功夫层次无限提升的所谓武侠小说了。功夫，永远只是一种介质，一种精神上的寄托，你要直接把它当成主题来描述，从一开始，就注定了你的失败。

跳出三界外，不在五行中，不似武侠，胜似武侠。功夫，武侠小说的另一重境界。

03 狼嚎 行到水穷处，坐看云起时



开宗明义，作者已经说了，这是一个关于友情的故事。

确实，直到故事的1/3处，这个定义都没错。山王，海门，狄米特，崔丝塔，三男一女，四个半大不小的孩子，无忧无虑地生活在北欧的密林深处，有着他们自己的小圈子，小秘密，自然，也会有少年人都憧憬的青涩初恋。

美好的时光总是容易过，风云突变。随着山王白狼身份的揭开，一切一切潜藏着的真实开始浮出水面。吸血鬼与狼族的世仇，狄米特居然是吸血鬼的末裔，被众人万分期待的海门却意外地没有狼族的血统，恩怨交错，莫衷一是。大时代的风云变幻，总让个人的悲欢离合显得那么的无足轻重。四个好朋友，最后不得不选择分开，海门独自一人，远走他乡。

故事发展到中段，海门的经历成了主线，讴歌友谊，也开始向英雄史诗转变。正如乔伊斯的《千面英雄》里描写的那样：出走，试炼，回归，这是所有神话故事里，英雄不变的旅程。相信，海门也不会例外，获得强大力量的他，必将成为所有人的救世主。

海门成为救世主了么？明显没有，他只能眼睁睁地看着他最好的朋友山王，阖然长逝；他甚至无法拯救受体内的血统所制，向黑暗的深渊越坠越深的另一个好朋友—狄米特。

海门仰天长啸，无助，寂寞，拥有近乎天下无敌的力量又如何，照样不能挽回朋友已经消逝的鲜活生命。他杀红了眼睛，接下来是什么，是无尽的复仇么？还好，山王留下的一点灵犀拯救了他，才没让这个故事演变成吸血鬼与狼人杀到血流成河的壮烈史诗。平凡的故事，平凡的开始，理所当然，应该有平凡的幸福作为结束。友谊，是三个人之间牢不可破的友谊，让他们化解了一场可能的劫难。既然，狄米特都不想当魔王了，那这个世界还需要英雄干什么。英雄与魔王，光与暗的双生子，没有魔王，没有英雄。

狼嚎，很魔幻的一个故事，很象英雄史诗的一个故事，却偏偏不是史诗。就算中段有点伪史诗的味道，结尾还是回归了最初。的确，自始至终，这都只是一个关于友情的故事，不含一点杂质。

当吸血鬼与狼人的矛盾激化到了极点，水火不相容的时候，故事，也就来到了最后的转折点，按照一般的思路发展下去，大杀一场在所难免，可是这样一来，难免就落了俗套，最后无论是正义战胜邪恶，还是邪恶压倒正义，聪明的读者都不会满意。读者聪明，九把刀更是技高一筹，他巧妙地运用"友谊"这个关键词化解了矛盾，也小小地呼应了下主题。行到水穷处，坐看云起时，一瞬间，豁然开朗的感觉，真不错。绕了一大圈子，以为自己已经走得很远，很远，退无归路，却原来，你只是回到了当时的出发点罢了。那么，就让我们抛开一切，收拾心情，继续上路吧……

【告知还是展示，这是个问题】

看了九把刀的小说，一般人不外乎这么两种想法：一种是高山仰止，觉得书都让人写成这样了，我们还有什么可混的，就老老实实当他的读者吧；另一种，则是恍然大悟，哦，原来书也可以这样写的呀，于是变身文学青年，也开始构铸起自己心目中的理想世界。

很明显，我是属于后一种人。曾经有段时间，看到什么事都喜欢伤春悲秋一下，三五千言，一蹴而就，称得上思如泉涌。可惜好景不长，没多久就像只被榨干的橘子，文字枯涩不说，往往还下笔千言，离题万里。写什么，写谁，怎么写，完完全全摸不着头绪。

我很苦恼，曾就此事求助过一位前辈。他给了我两个选择：一，读书太少；二，历练不够。切，这不摆明嘲笑我没有内涵么，咱人穷志不短，立马去充电总可以了吧。

根据木桶理论，一只木桶能装多少水，取决于它里面最短那块木板的长度。取长补短，书是看了一本又一本，内涵有没有增加无从得知，但显而易见的，我的容积在不段扩大，这倒是件好事。

祸兮福所倚，福兮祸所伏，眼界的开阔，同时也带来了思路的混乱。这个很好，那个更不错，到底写哪个呢，是平铺直叙还是小小煽情一下呢，选择太多，无从着手。偶尔，勉强把心绪化成文字，却总是前后矛盾，文不对题，太多技法的引入，不但使自己头晕目眩，更让读者无所适从。

最近，看到科幻小说巨匠罗伯特·索耶谈小说创作的一本书，很有些启发。他说，写作的要诀在于：展示，而非告知。举个例子，描



写一间普通的公寓，"这是一间典型的蓝领公寓"这就是告知。而展示的写法是这样地，"她走进了卧室，屋里只有两个大书架，其中一个摆了不少保龄球比赛的奖杯，另一个则堆满了CD，咖啡桌上放着一本敞开的平装书，几本《国家调查》和《电视指南》压在一台老式电视机上，那东西看上去足有15年的历史了"



无可否认，后一种写法让居住者的年龄，爱好，甚至经济状况都跃然纸上，在今后的叙述中，可以省却许多不必要的麻烦，明显比单纯的告知更为优胜。但，索耶总结出来的技巧，就真的是百试百灵的绝对真理么？似是而非。毕竟，索耶是以英语为母语进行创作的一位作家，在英语世界通行无阻的真理，来到我们有着五千年文化积淀的龙之国度，未必适用。

英语，是一种精确指向性的语言，单个词汇携带的信息量有限，好多句子，甚至只是流传在小圈子里的密语，不足为外人道。描述得太过含糊，难免让人一头雾水。而中文，无论是文言还是白话，都更讲究一种"蝉噪林欲静，鸟鸣山更幽"的禅境。功夫在诗外，短短的几句话，言浅意深，不同层次，不同修养的人，往往接收到的讯息也会不同。正所谓"仁者乐山，智者乐水"，就是这个道理。

英文写作，首要的任务是给读者营造一个想象的环境，也即是给他们一个框架，再由他们自己去把血肉丰满。这个时候，简单的告知当然达不到目的，它只能给读者一条线，一个模糊的印象。惟有展示，才能将一个平面，甚至一个立体空间在读者的脑海里再现出来，成为他们进一步想象的基础。

但中文写作大可不必这样，和山水画中"留白"的技巧一样，既然三五十字和三五百字同样可以把你的想法完整地传达给读者，那又何必多费唇舌呢？留下一些空白，让他们自己去补完，去想象，这不好么。说不准，读者还会为了高高在上的作者你，没有剥夺他们自由幻想的权力而感激你呢。所以，上厕所就是上厕所，而不是"他略带忧郁地拧开洗手间的门，心事重重"，要解释什么是正义，也无须引经据典，"有一种东西，叫正义。正义需要高强功夫"简简单单一句话，振聋发聩。九把刀的文字，举重若轻，大而化之，正是活用了"告知，而非展示"这一要决的典范。

告知还是展示，这确实是个问题，至少在今天，我还思考不出这个问题的答案。也许，再多接触一些东西方文化的精华，我就可以回答你了。

不是有句话这样说的么：英雄，在最黑暗的时代，一样可以突围而出，绽放光芒。愚钝如我，相信也会有守得云开见月明，冲出迷宫的那一天吧。

【站在黄昏，写给星辰】

开始写这篇文章的时候，已是黄昏。写完，抬眼一望，月半弯，好浪漫。

月上柳梢头，人约黄昏后。

弯弯月儿夜渐浓，月光伴清风，月色更朦胧。

七八个星天外，两三点雨山前。

晚霞满天，夕阳美景总是引人无限遐思；星光点点，是什么如此迷醉如此令人心潮澎湃。

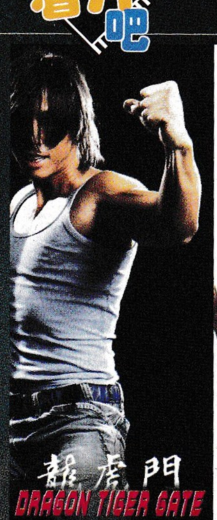
是想象力，人类最宝贵的财富。

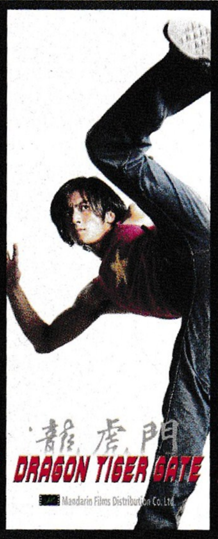
人类失去联想，世界将会怎样。

我思，故我在。

我想飞得更高，天空不是我的极限，群星，才是我的归宿。

站在黄昏，写给星辰。







把功夫做到极致！

TEXT BY 火雀

《龙虎门》这部电影动作戏的精彩，已完全可以饰去文戏的薄弱。九十分钟的电影，绝无冷场，一气呵成。相比前年周星驰的《功夫》，在视觉的震撼上绝对是不相上下。亦真亦幻在特效辅助下真假难分的动作，想像力丰富空间调度收发自如的蒙太奇镜头，由服饰与灯光衬起的影像漫画风格，在各个细节上可发现，港片已在脱离“粗制滥造”这个头衔，保持自身文化特色的同时，在技术与制作上有了明显进步。

（注：本文涉及部分剧透，建议至少完整观赏影片一遍之后再来阅读本文。）

文

影片的文戏确实十分薄弱苍白，虽然动作片文武之间难双全，但《龙虎门》在文戏上的处理，仍是明显偏弱。该点明的不点明，如王小龙一身功夫从何处学来，为何会远远超过龙虎门内帮众，并且在受伤前功力没倍增之时，已可以与火云邪神打成平手。而自小浸淫于龙虎门内，有王降龙在身边因材施教的王小虎，为何却落得功夫居于无师自学在国外长大的石黑龙之下，成为影片里三个男主角功夫最低的一人。诸如这些容易成为观影疑点的地方，影片完全没有触及。在影片里，火云邪神，王小龙，王降龙三人在初时的功夫应该是不相上下才是，但借着火云邪神之口，开创龙虎门的王降龙，功夫居然不及他那武功不知何处来的侄儿王小龙，因这没有说清缘由，逻辑混乱的编排，使得精彩的武戏无以为继，难以有令人挖掘的空间。

如果影片止是没有点明一些令人观影容易混乱的疑点，那还倒罢了。文戏错就错在，无需点明的却十分过火地去表现了出来，这也是影片落得“弱智”、“幼稚”等恶名的原因。电影里王小龙与罗刹女之间纠缠不清的情絮，正是因为王小龙曾经救了罗刹女一命，这女子虽然冷酷无情，却一直记着王小龙救她一命之恩，多次在火云邪神欲对王小龙痛下杀手之时，罗刹女频频挺身相救，乃至最后以自己一命换他一命。本来，这该是一个多浪漫的故事啊。但是，在罗刹女找王小龙为她纹上纹身，她以王小龙救她那天为自己生日时，影片插入了王小龙如何救罗刹女的情景，弱智得令人不敢相信这是专业编导们想出的救人桥段。影片编导明显对儿童表演的戏十分没把握，像大多儿时回忆的片段，几乎都可以删了。应该再添入一些王小龙王小虎兄弟及石黑龙学武时的描述，就算用对白说说让观众理解一下意思也可以。而且电影里的儿童，很难叫观众与长大后上天遁地无所不能的中国式超人联系起来。

电影里，“好人”与“坏人”泾渭分明，个人十分喜欢这种简单的“分类”处理方式。龙虎门里的，都是好人，他们出手打的人，就是坏人。王小龙王小虎兄弟也因一个在外长大，自觉不是“好人”而自耻，而王小虎在龙虎门里长大，以自身为“好人”而自豪。当王小龙认了王小虎这个弟弟后，立言自己做了好人，才肯回去龙虎门。王小龙站在王小虎旁边挺身一指，说：“那里，就是龙虎门的方向！”十分有意思。好人与龙虎门，是影片里诸雄的精神家园，也唤醒了我们观影诸位孩提时黑白分明的世界。



《龙虎门》以实打为主，特效为辅。出来的动作效果，完全可以说是香港动作类型片的一个新典型。同是一场以一敌百的动作场面，《黑客帝国II》里的是大棒横扫，玩偶齐飞，假得令人咋舌；《功夫》里的是以逗趣为主，假人乱坠，有点不受制造；剩下的也就只是《冬荫功》在这方面能与比拟。但是就影片上的动作效果而言，有特效辅助的《龙虎门》在观赏性上更胜一筹。电影里漫画化富有想像力的镜头结合高潮迭进的动作场景，在影片节奏的控制上《冬荫功》基本无法做到《龙虎门》这种不冷场的境界，这样才是够爽的动作片。

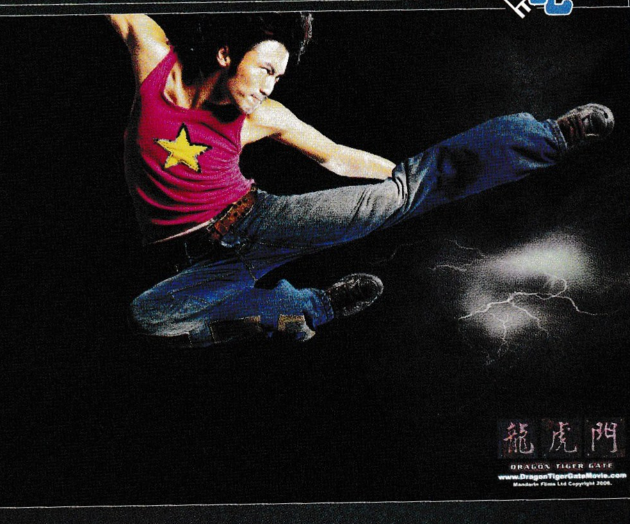
电影里甄子丹扮演的王小龙以掌为主，武侠小说上或漫画上倒是看多了以掌伤人的场面，基本就是“掌风一扫，横死一片”，在电影里以掌为武器的，并以实打为主的，倒是第一次看到。甄子丹在最后对决火云邪神时才痛快地用上了“降龙十八掌”，不过此时的打斗，过多地用上了特效，反而难以看出实打的明显效果与杀伤力。在电影初时甄子丹与王小龙数秒对打时，基本是以膝、肘、腕等近身招数制住对方动作，而在日本料理里对付众喽罗时，也是以擒、摔以及持掌成刀形横劈为主，完全不同于武侠小说或漫画里对“掌功”的描述。不过如果真的“掌风一扫，横死一片”的话，这部电影也基本废了。谢霆锋扮演的王小龙以腿功主，在影片里可以看到谢霆锋在腿功上苦练后的结果，不负众望，不过不失。在影片开始时脚踢马坤黑衣帮帮众时动作场面，完全可以用惊艳一词来形容。在影片开始因抱打不平而与黑衣帮火拼时的，困在帮众中间的谢霆锋每一个动作都交足功课，清清楚楚，毫不含糊。飞跃餐桌的场面，隐现成龙当年风范。而余文乐扮演的石黑龙，以双截棍为武器。不过有意思的地方就是，这三人里，余文乐的表演明显要优于其他二人，也只有他不让观众觉得有明显的表演痕迹。

从我个人角度来说，在影片中多场打斗戏里面，以如下三场最为精彩：



王小虎对决黑衣帮：这场打斗是电影的开胃菜，在印象里港片在用腿的处理上总有着点到为止没有着肉的感觉，令人看着十分不爽。特别李小龙当年的片子，虽然使出了凌厉的好脚法，但是受力者脚没到人先倒的安排，仍是看得人不过瘾。谢霆锋在这一场动作戏里的表现十分出色，自为弱势者抱出不平，飞身跃过两米长的餐桌开始，除了一些受力后帮众落地或餐桌乱飞的时候用上了特效，在动作上可以看出实打并非只是影片宣传的技两。自谢霆锋大吼一声“一人做事一人当”后，第一个上前的帮众未出手便让他踹中下盘倒地不起。在面对功夫远逊于王小虎的黑衣帮帮众时，谢霆锋此时的出脚动作稳、快、准。后蹬、侧踢、抬腿下劈，一气呵成，十分好看。不过在甄子丹出场时，只以一膝一肘便可制住他时，可以看出这种“好看”的腿法并不实用。

日本料理店三处同时混战：在混战之前，不能不说这个由特效做成长镜头效果的分场剪辑。由桥上摇下，穿入透气口进入日本料理店的镜头，经过一个日本人的房间，由木墙穿过进入谢霆锋与师弟们饮酒的房间，再由木墙穿过进入余文乐正在吃饭的房间，绕着余文乐的餐桌几圈后停止。在观感上，这是一个没有剪辑痕迹的长镜头，这种镜头穿墙而过的感觉十分新鲜，但明显的是，“穿墙而过”对于镜头来讲摆明就是没有可能的事情。这个由四个分场分拍而成，加上特效剪成“长镜头”的做法，对导演在场景编排上的功力十分考究，但也避免了真正的长镜头一处灯光或演员走位不合要求而前功尽弃的弊端。看到这个镜头，大叹：“原来特效还能这样玩的啊。”在料理店的这一处打斗场面，完全可以列入香港动作片的经典场面：前戏、打斗、收场，在气氛的调动上做到了尽善尽美，也尽显出了甄子丹近身搏斗的技巧：以掌击刀，一以敌百，在狭小的空间里甄子丹尽量做到以最小的动作表现最大的杀伤力，以擒、摔、膝击、横掌劈为主。只是在刀山里翻腾着过去捉拿过江蛟那个动作有点过了，毕竟人不是铁打的嘛。在帮众涌入见人就砍时，以俯视角度拍摄的场面令人热血沸腾，王小龙，王小虎，石黑龙三处地方不同方式的混战，在同一时间里交待清楚。在混战完毕时，王小龙其吊无比的对石黑龙说：“你的双截棍，一般般的哦。”这句话有意思的地方就是，除了王小龙，这句话电影里王降龙与火云邪神也向石黑龙说了。



王降龙鞋扇石黑龙：其实相比火云邪神，影片对王降龙塑造更符合世外绝顶高手的形象，他与弟弟王伏虎开创了威震八方的龙虎门，门下学徒云集，而其人平时有点吊儿郎当玩世不恭不正不经，不出手则已，一出手就可镇住全场。对于他草草死在火云邪神手下，个人十分不忿。石黑龙正是因龙虎门的大名吸引，想拜王降龙为师，但又忍不住在王降龙及其弟子面前耍酷，吹牛。结果自然是给赶出了大门。回头自觉拜师不成，继而找王降龙切磋一下时，这一场只是数秒的打斗因这前面对王降龙的刻画，显得十分有意思。面对石黑龙的双截棍，王降龙随便扯下了一只拖鞋为武器，一出手便用拖鞋扇石黑龙一记耳光，一个挪闪后石黑龙的双截棍便到了王降龙的手里了。像这种高手过招，用上让人忍俊不禁的武器，这种在港片里常见的情节，个人十分偏爱。当看到王降龙从架子上扯下一只拖鞋为武器时，有种眼前一亮的感觉。而元华对这种人物的扮演，确实是入木三分。

之后王小龙棍扫棒球场，火云邪神血洗龙虎门，王小虎石黑龙火拼火云邪神，王小龙单挑火云邪神等打斗都精彩迭向，在动作上写真与虚幻结合得完美无缺，影片里每一个动作场面的出现都十分及时，在节奏控制上犹如呼吸那般，从缓至急，直至最后高潮。





声

动作片如果没有了打斗时拳触肉体，台台桌桌破碎，及挥武器时的破风声或相击声，影片的精彩度至少要减去六成。在早年港片在处理动作后期配音时，已是夸张无比的用声音表现动作的凶猛。可以说，一个到位的声效，在动作片上有着化腐朽为神奇的功能。不过近年来，观众明显已受够了港片里动作配音近乎无厘头的夸张，香港动作片也正在慢慢地回归真实。《龙虎门》所谓的“写实”，一方面也是居于声音效果上的写真，在影片里可以发现，每一个器物相击，每一处出拳或起脚，这些细节都完全按照现实发音来配。

其实香港动作片与日本的动画在配音上有着异曲同工之妙，一个简单的画面或影像，都可令观众振奋雀跃津津乐道于这个情节如何如何好，而振奋起观众的缘由，正是配音的影响造成。特别是日本影画，往往一个平庸没有特点的影像，基本上可以由配乐来完成影像上的故事延续，造成影像的节奏呼吸。在近年里港片也注意到了影像与配乐之间不分孰重孰轻的区别，银河映象自《枪火》开始，正在做着这方面的尝试，《黑社会》两集的配乐可以说是港片在配乐上的一个典型。但明显的是，现在仍无一部港片在配乐与影像的配合上，可以达到北野武与久石让合作随便其中一部电影的高度。在久石让身上可以看出日本配乐人对导演影像的理解及诠释，香港配乐人在这方面仍有着很大的差距。这也是近年香港制造的电影，在配乐上频频向日本借人的原因。

话说回《龙虎门》的配乐，在打斗场面时的交响乐倒显得十分合拍，而文戏上师承久石让，配上轻快节奏加略显童真的电子乐令人耳目一新。但是在这部节奏十分紧凑的影片里，配乐明显有些跟不上影像的变化，特别在结尾时甄子丹使出“降龙十八掌”一连串的变化里，音乐却毫无变化，依然是以煽情为主的电子乐，配上甄子丹的动作，显得十分不搭。但配乐整体来说已算上乘，不过没有日本本土影画的配乐那般出彩。估计是导演与配乐监督之间彼此的了解不足。都不敢在这方面放开手来玩。

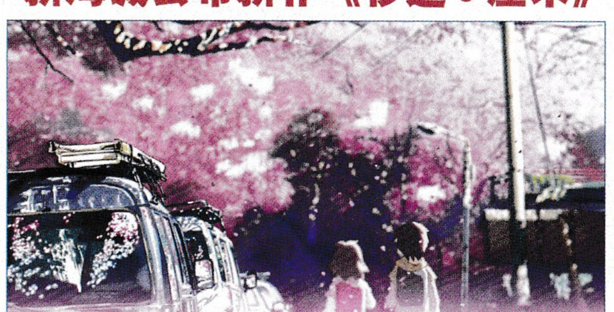
《龙虎门》，十分过瘾！

（请本文作者见文后速与我们联系，以便安排发放稿酬事宜。联系方式见目录底部。）

动漫速递

TEXT BY 吉祥天

新海诚公布新作《秒速5厘米》

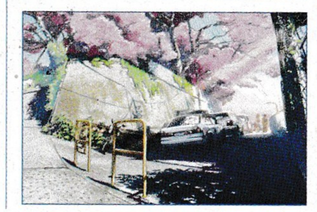


凭借着《云的彼端 约定的地方》而声名大躁的动画监督新海诚在前不久公布了他的最新作品《秒速5厘米》长约45秒钟的预告片。这部新作由《樱花抄》、《太空人》和《秒速五厘米》3个短篇组成，预计将于07年的早春开始在全日本放映。

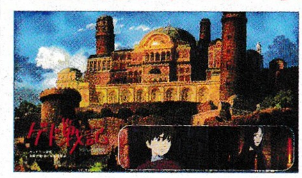
1973年出生的新海诚在国中时期就表现出了他对动漫以及小说创作的极大兴趣。1999年，尚在游戏公司担任制作的他利用空余时间制作完成了第一部个人动画《她和她的猫》。尽管这只是一部长约5分钟的黑白动画，播放方式也仅仅是通过网络传播，但推出后即受到广大网友的肯定，并荣获2000年DoGA CG动画比赛的大奖。01年夏，秉持着自己梦想的新海诚毅然决定辞去游戏公司的工作，全身心投入到动画创作事业中，在短短的7个月中，新海诚独立制作长约25分钟的动画《星之声》，而正是凭借着这部作品，新海诚开始在业界内成为受人瞩目的新星，被誉为"新锐映像创作家"。04年的《云的彼端 约定的地方》将新海诚的事业推向巅峰，作品中充斥着大自然中最为纯正的色彩，光影的结合巧妙的编织出一幅动人画卷，同时新海诚所展现的独特人文气息也使得本作成为无数观众心目中的爱情经典。

善于把握平凡生活中的耀眼瞬间，在普通事物中寻求微妙的感动，这些都是新海诚在自己作品中所强调的。在原本被宫崎骏、大友克洋和押井守三分天下的日本动画界，新海诚的迅速崛起如同一阵清新的海风为业界带来了崭新的气息，而他的作品也同样一次次的感动着内心渴望纯真的人们。





《加德战记》票房突破9亿日元



著名动画大师宫崎骏之子宫崎吾朗的处女作《加德战记》已经于7月29日开始在全日本上映。故事的舞台是一个被称为"Earthsea"的群岛世界。由于龙的出现令人类的世界出现异变。世界的均衡受到破坏，人们的头脑也开始变得奇怪。为了查明这些异变的根源，大贤者Ged开始了旅行，并在途中遇到了王子Arren，一同展开奇妙的旅程。

这部动画上映2天的票房收入就突破了9亿日元，全国435家影院内的观众人数达到了67万2696人。虽然这与吉卜力的另一部创收304亿日元的大作《千与千寻》相比，本作的目前成绩仅达到了当时同期的86.1%，但预计今后票房收入还是将会突破100亿日元。而且此片本月10日将在韩国公开上映，之后还预定将在北美以及欧洲各主要国家等大约50个国家上映，并作为特别作品出席威尼斯电影节。

安野梦洋子原作漫画《阿樱》登上荧幕



在7月中旬才公布以安野梦洋子为原作的《工作狂人》将成为十月动画新番，马上又传出安野梦洋子的第二部力作漫画《阿樱》将会拍摄成真人版电影，并于明年2月24日在日本公映。

主演本剧的是在日本正当红的名模特土屋安娜（曾演《下妻物语》），还有实力派演员的椎名桔平和成宫宽贵，而电影监督则由初次出任监督一职的摄影家蜷川实花担任，剧本是由棚田由纪负责。

故事讲述一个原名为清叶的少女在烟花之地如何打拼，直到成为一位名震四方的花魁"阿樱"。本作漫画在2001年推出第一部，到了2003年才正式集结成书。不过原作漫画到现在还没完结，而官方则宣布原作漫画的后续部分会在电影上映的同时发售。

土屋安娜1984年3月11日生于东京，是一名美日混血儿。14岁便步入模特界，曾先后担当过《Seventeen》、《kera》、《CUTIE》等青年向时尚杂志的御用模特。土屋的迷人之处在于其标致五官和不羁慵懒的气质型格，在与深田恭子共同出演的电影《下妻物语》中所塑造的暴走族少女的形象更是深入人心。而动画版《NANA》更是选中土屋为大崎娜娜配唱。





《帕布莉卡》于明年正月公映



在不久前公布将会动画化的《帕布莉卡》，宣布将于明年一月份在日本公映，并公开了几张剧情图。而官方同时公布了堪称黄金制作阵容的名单，包括负责音乐的平则进都是《千年女优》的制作人员。声优阵容方面更为华丽，将会由声优女王林原惠一饰两角，演出女主角的中叶敦子和帕布莉卡，而资深声优古谷彻（代表作：星矢）也会参与其中。《帕布莉卡》将会参加本次威尼斯电影节的竞争部门。

任职于精神医学研究所的临床学医师千叶敦子和天才科学家时田浩作一起开发了一款划时代的装置"DC Mini"，它可以进入患者的梦境，从而使得医务人员可以一边对患者的无意识世界进行监控一边进行治疗。但是在某一天，该装置却被不明身份的人偷走了。之后，和研究有关人员的梦境相继受到侵犯，不祥的事情开始发生了……在千叶敦子展开搜查的同时，恶魔之手也在慢慢向她逼近。但千叶敦子有着另外的不为人知的一面，她可以和他人的梦境进行同步，通过和同步对象一起体验梦境来消除对方的创伤，也就是所谓的"梦境侦探-帕布莉卡"。为了阻止"梦境破坏者"滥用"DC Mini"，避免受害者的人格遭到破坏，帕布莉卡挺身而出。究竟犯人是谁呢？到底又是为了什么目的呢？





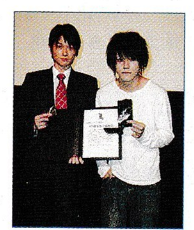
吸血鬼大战香港
《黑血兄弟》9月8日正式开播



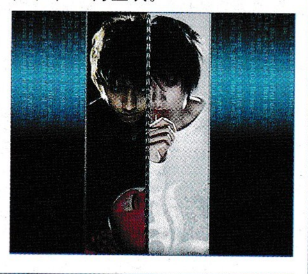
原作连载于著名SF小说志《Dragon Magazin》的《BLACK BLOOD BROTHERS》（中译：黑血兄弟），早前曾有过其动画化消息，经过几个月时间后，官方在近日终于确定了在9月8日正式播放，同时也放出了声优阵容。

本片由あざの耕平和草河游也原作，导演则是曾制作过剧场版《口袋妖怪》的吉川博明担任，人设方面由担任过《第一神拳》等多部作品的美术总监的菅野利之负责，音响总监是制作过剧场版《天空之艾斯嘉科尼》以及《机动警察》的龟山俊树，而负责音乐的是曾制作过“《高达SEED》系列”的佐桥俊彦。声优方面，男主角望月次郎是由新生代声优神谷浩史担当（代表作：蜂蜜与四叶草），弟弟望月小太郎则由资深女声优南央美配演。有如此强大的制作阵容，本片一定会为观众带来惊喜的。

《死亡笔记》电影后篇11月公映



为了纪念电影《死亡笔记》观众人数超过200万人，7月22日在神奈川县·川崎举行了松山健一和青山草太与观众的舞台见面会。当天有几个电视台对这次的见面会进行了现场转播，在600名观众的注目下，L（松山健一饰演）用L式作风向观众们打招呼，而饰演松田刑事的青山草太则在一旁配合，两人滑稽的表演让在场观众笑声不断。而在会上，L透露已经完成了后篇的拍摄工作，并公布了电影的后篇《死亡笔记 the last name》将会在今年11月上映。



《虫师》雄踞威尼斯电影节竞争部门



小田切让

作为三大国际电影节之一的第63届威尼斯国际电影节将在8月30日拉开序幕，大友克洋导演的真人电影《虫师》和今敏导演的动画电影《帕布莉卡》将参展本次电影节的竞争部门。这部真人电影《虫师》改编自漆原友纪的漫画原作，将由小田切让主演。

小田切让将饰演电影《虫师》中的主人公虫师“银古”，虫师可以看见一般人看不见的异形生命体“虫”。由于主人公具有吸“虫”的体质，所以他不能够固定停留在某个地方，而必须一边周游各地一边试图解开由“虫”所引起的各种不可思议的现象。



林原惠推出《魔剑美神》10周年纪念单曲



对于林原惠这个名字，相信喜欢看动画的大家都不会感到陌生，作为继堀江美都子之后的“动画女歌王”，林原的人气可是其他女声优难以匹敌的。即便是在她结婚生子而退隐的这段时间里，FANS们依旧热情地支持着她。今年正好是林原小姐的名作《魔剑美神》动画出品10周年，为了庆祝这部成功的动画作品，官方不但将《魔剑美神》全三部TV动画集结成DVD BOX外，也为了庆祝林原惠做为歌手复出1年推出了一张名为“Meet again”的单曲，而这首“Meet again”则成为《魔剑美神》10周年的纪念曲发售。



《东京暴走族2》动画11月开播



经过了9年的连载，井上三太原作的人气漫画《东京暴走族2》终于要动画化了，由曾出品《穿越时空的少女》和《MONSTER》的MAD HOUSE动画公司负责制作，并决定在今年11月，在WOWOW数字频道里播放。官方网站正式开通，不过上面还是一片空白，只刊登了确定下来的制作阵容，暂时确定了会制作成全13话的TV动画。

《TOKYO TRIBE2》是在时尚杂志《BOON》连载的长篇漫画作品，和前作一样，这部同样描述了在东京飞车党的社会混混的日常生活，非常有流行时尚的街头文化。

井上三太于1968年在巴黎出生，9岁时回到日本。1989年就读日本大学商学院时，发表了第一部漫画《尚未》，目前正着手于连载中的漫画外，还有音乐杂志和电脑杂志等多方面的工作。井上三太是潮流界最热门的漫画家，其作品不仅在日本，甚至在香港、洛杉机、纽约等地评价都非常高。

剧场动画《动物之森》12月16日首映



熟悉DS游戏的玩家一定不会对《动物之森》陌生，《动物之森》是DS游戏发售至今销售量最大、玩家最多、人气最旺的游戏之一。在动物之森的世界中，玩家扮演一个由外面的世界搬到小村子中的居民，每日所做的事情就是照看自己的村庄、与可爱的小动物们谈天说地。在动物之森的世界中没有通关这一说法，只要玩家愿意就可以将这个游戏玩上10年以上。而动物之森所缔造的轻松悠然的气氛也使得平日中饱受工作学习劳累的玩家得到全面的放松，这也正是动物之森独特的魅力所在。

《动物之森》的官方曾在5月时公布了制作动画版《动物之森》的消息，而直到前不久才正式开通了动画的官方网站。官网不但公布了简略剧情和角色介绍，还注明剧场版动画将于今年的12月16日首映。可爱的造型、轻松悠然的氛围、绚丽的色彩，这一切结合在一起定在掀起一阵狂热的“森林”热潮！



我不想我不想不想长大



——校园漫画关键字

文：爆音

灿烂的，无邪的，笑容。

羞涩的，温柔的，恋情。

仿佛一切，天真美好纯情的故事，都发生在校园。

发生在我们踏入社会，上班打卡，迟到一分钟扣20块钱……加班，没加班费的上班生活以前！

当然，这是虚假的记忆，如同三井寿回忆自己当初的“光辉岁月”一般，是不知不觉中，自我粉饰过的。

其实，所谓的怀念，并非是因为当初多么美好，只是因为……当初，我们还年轻！

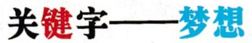
《流星花园》和《漂亮脸蛋》，《阿滋漫画大王》近两年当红的漫画，已经很少是完全发生在校园背景下的了，不过包括《死神》《杀戮都市》那种硬派的漫画，也依然有校园的场景，有的郁闷，有的温暖。

当年“校园漫画”最风光的时代已经像少女脸上才会有的那种粉红羞涩般，去了，便永不再回了。

现在留下的是，狂热校园，既然在青春就要发光，纵然不能发光，也要记得发春！

在这里，一起看看我们的青春，我们的青春痘，我们的动漫俗套吧！

关键字——梦想



这是校园漫画的第一个关键字，这是昔年红遍大江南北的《篮球飞人》中最灿烂的声音。无论是樱木花道的“我想和晴子小姐，一起手牵手，上学放学回家……”还是本来凶神恶煞般的三井寿哭着望向安西教练，说“我想打篮球……”

无论是漫画故事中，纸上的黑与白，刺穿我们的眼睛，刻入了我们的心。

还是动画中那跳动的颜色，与大黑摩季那“青春与汗水”的声音，都曾经把我们感动，而让我们久不能忘……

就像那些眼神迷离的女人们说的那样，可以不要爱情，但是，不可以没有自尊……

梦想这个词，是永远无法放弃的，动漫关键字。

然而，现在，却少有游戏的充满梦想的校园漫画了，所谓校园，只是为了给穿水手服短裙的女孩多一些出场机会的背景罢了。

《篮球飞人》的传说，过去了，便永不再回，虽然有“井上圈”那个小圈子存在。但是除了“仙流才是王道”这话，和那些男男恋情的《篮球飞人》外传歪传，热血和梦想都不知到哪里去鬼混了。

现在漫画中，校园里的闪光梦想？

我看不见。



关键字——同好会

没事办个同好会，愚人娱己。

比如，我当年发动的金X梅同好会和摇滚青年同好会（虽然后者，往往被人称呼为“要滚青年”——要你滚远点的问题青年啊！）

而日本校园漫画中，最吸引我们的，就是各种学生的“部”与同好会了。

《红茶王子》中的红茶爱好者们、《我的爱神》中的摩托车爱好者们、《天上天下》里的柔剑部、执行部等等，《改藏》《现视研》更是同好为主题！

这些都是校园生活中，最添彩的部分。

而现实生活中的校园里，能有什么同好会？

二次补考同行会？

后进学生家长会？

梦想和现实终究太远啊！

关键字——校园传说

所谓传说，便是听起来比较美好或者神奇的事情。

往往是让众多人慕名而来，或者与现实中甚至完全相反的过去……

如传说中的“告白之树”！那可是连《北斗神拳》中的各位壮男都能号召他们穿上水手服来告白的地方啊！

传说中我们的校园曾经在“甲子园”中获得伟大胜利！

传说中的开在校园边上的……几个帅哥管理的洋果子店或者咖啡屋……其实是超级难吃的食堂的饭与凶悍的打饭大妈……

当然，传说也有两种，一种是远古留下的传闻，所谓的三人成虎，便是那过去的小事变成今天的传说的原因。

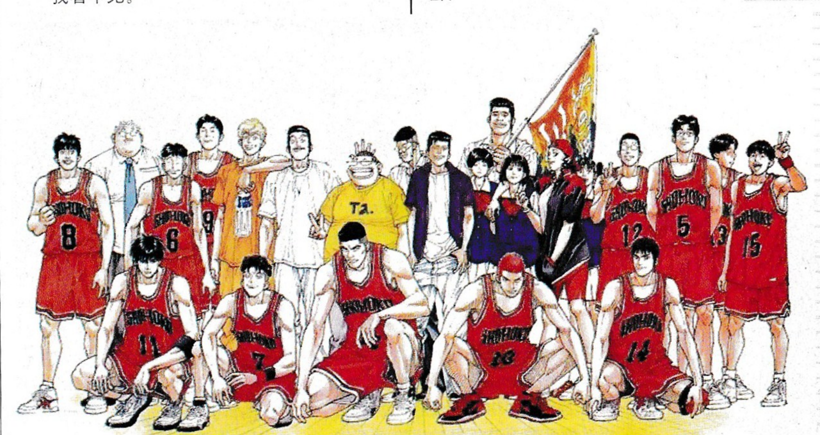
就像BL会让人以耽美相称，但是现实中许多相貌OXC的同O恋，却是让众多同人女避之唯恐不及的。

关键字——七大不可思议

这也是校园的关键字，就算传说中没有。

有着责任感的八婆学生们也会自发地来编造的，《金田一》《名侦探柯南》《地狱先生》等漫画都有提到。虽然小学的“七大不可思议”往往是与鬼怪相连，但是高中生阶段的“七大不可思议”却更多成为对现实的嘲讽？

为什么三班的数学老师是看上去有1号感觉





的美中年而我们的数学老师是地方支援中央？

这便是我们十七中的“七大不可思议”啊！（本举列纯属虚构，与任何现实校园老师无关，如有巧合……不妨先把那个“有1号感觉的美中年”介绍给大家吧！）

便是这种笑谈！

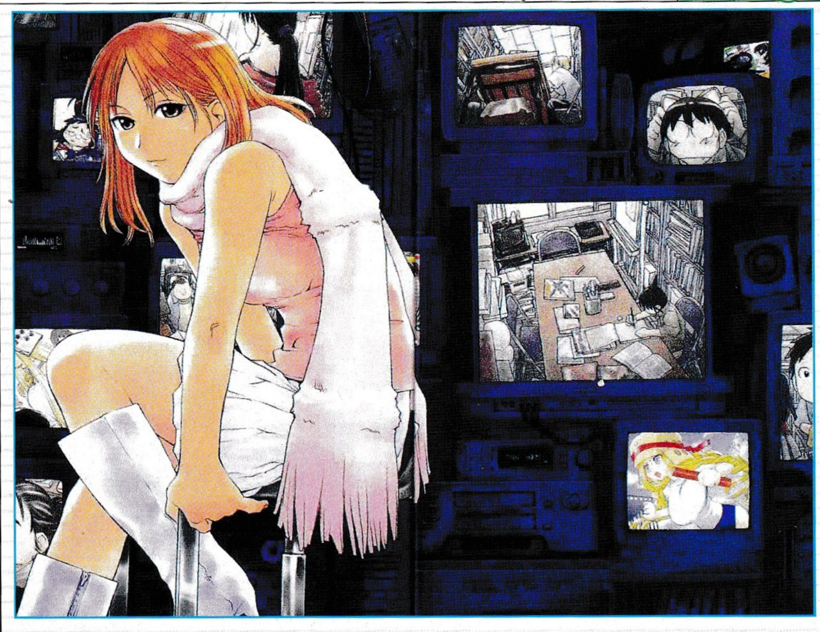
关键字——蓝色忧郁

这是个比较奇怪的词汇，对于我们那些忙着应付考试的女同学来说恐怕来不及去想。

但是，日本的校园漫画里，却经常有这样的女孩出现的，看上去很干净的感觉，羞涩的……但是会作出自杀等过激行为的也是此类人等啊！

所谓的蓝色忧郁就是女孩的青春期的某些自我过于感觉良好所导致的心理……美丽的心理问题啊！

我不是弗洛伊德，最多是个唐吉柯德，向着动漫的风车撞去……我只知道这个校园漫画的关键字，作不了少女心理分析啊。



关键字——校园职人

鸟人说，七岁看老……就是说一个小孩子的样子，可以看出他未来的成就……

同理也有人反证出，伟人的童年也是伟大的，比如许多年轻的学生会长，将来也是伟大领导者。

也就是说，校园漫画里也会习惯性制造许多“职人”形象。

运动少年就不用说了，甚至厨师的儿子擅长厨艺（鱼柱同学，你的厨师生涯如何了啊？），艺术家少年等林林总总的形象都有，宛如一个小社会一般。

最夸张的就是《漂流教室》了，小学四年级的医生的儿子就可以作手术！

关键字——BT师长

校园漫画中的这个“关键字”可以说是有画龙点睛之妙的！

凡是上学的学生必然有过，偷偷给老师起外号的经历，虽然有的外号是爱称……只可以自己班的学生叫，不可以外班的叫！



而且有些老师的行径也确实让人难以恭维，于是也曾经是学生的漫画家笔下必然也有了这些古怪的老师。

最BT的自然是《GTO》了^_^

不过，新的王道是，我们都盼着有一位能对我们说“直达胸口的感动”的波涛老师啊。

关键字—告白—校园恋情

总会有几个近乎完美的男生全心全意地爱着那个无论聪敏还是笨拙，甚至是笨到白痴程度的女主角。而女主角多数是在几个人之间徘徊的……而且，暗恋，也是校园中的一道风景，学长，学弟，学妹……都是可以告白的。

告白这种校园中才会发生的浪漫，实在是公司生活中，请吃晚餐——酒后乱……——木已成舟……美好的多啊！

关键字—同学—朋友

校园漫画中的主角往往是一帆风顺，偶有锦上添花，而他的朋友的命运似乎就不这么重要，只要能让主角顺利，他的朋友可以上刀山下火海，让男朋友或者女朋友给他或她，被车撞，被狗咬，被人妖欺负……都在所不惜。

这是他的朋友吗？这明明是雷锋叔叔啊！

不过，在长相和人气上，猪脚的朋友绝大多数都比猪脚要帅而有人气啊。

比如樱木花道和流川枫，比如《偷偷爱着你》中猪脚之外任何一个帅啊帅的哥。

关键字——贵族同学

贵族是个对于要求大家穿一样的校服这样一个有教无类的校园的最大嘲讽。

眉眼高低，原本就是社会里才该有的东西，而校园里也有贵族出现实在是嘲讽啊。

但是现实就是现实，从《蜡笔小新》中的风间同学，到《福星小子》的面堂殿，贵族是校园里少不了的风景……笑料？

不过，校园贵族的性格向两个极端化方向发展，要么聪慧绝伦，要么笨的要死。

关键字——不良

不良可以直译成流氓，但是不良少年和不良少女，对于我们来说却是很有魅力的称呼！

当然，蘑菇有毒蘑菇和好吃的蘑菇。

游荡于校园这个大森林里，不良少年这个小蘑菇，也是种类繁多的啊！

反派的，无非是三白眼，飞机头，叼烟，敲诈！

当猪脚，就定是三白眼，飞机头，叼烟，敲诈……两者有什么区别！

不良少年本不需要所谓的善良老实等评价，也经常会作坏事。

只要不违背人的良知和良心，其实，打架也不是什么恶习……更何况，他们本身是因为没有方向，才不良！

而且不良少年通常都具备的一种精神。在对方还十分弱小时，决不多加为难，“只有我才能XX他”这种台词，便是校园中某些不良少年的羞涩台词啊！

只有我才能XX他……这台词还真是容易让人有许多yy的联想啊！

校园生活，校园漫画，校园恋情。

是诸位正在经历的，是某些骨灰已经失去的。

会想到那些“俗套”，其实是因为印象深刻，念念不忘啊……









本期漫人 言一

PROFILE

笔　　名　言一（Remocholy）
生　　日　12月11日
职　　业　高中生
居 住 地　广东
自我介绍　情绪不稳的打脸人类一头，生人勿近









超Q小访谈



吉祥天　你是今年考大学么？
言　一　明年～

吉祥天　哦哦，正青春着呢，那么对前途有什么打算呢？
言　一　这个……其实有点迷惘的，因为觉得现在国内这个圈子的形势不算很乐观，如果自己真的完全投入进去，怕变成炮灰，但是当业余的话，又会很遗憾。也许自己终归会向现实妥协，不过眼前还是得把高考过了再说，笑。所以暂时不敢对未来想太多，做好该做的事吧。

吉祥天　对啊，国内啊……而且最近还发生了拖欠画手稿费的事情，相信对你们这些原创画手会是个打击。
言　一　我还好啦，毕竟还是学生，不是专业的画手，算是有很多退路选择，但是对我最初的设想会有打击就是了。

吉祥天　所以现阶段唯一要做好的就是考个好学校吧。
言　一　恩。

吉祥天　呵呵，有想到考哪个学校么？
言　一　广东外语外贸大学。

吉祥天　你头脑一定是很好的。
言　一　……不知道怎么说好。

吉祥天　要进去不是很容易的……
言　一　因为家里人的期望才进的重点高中，考个好大学当还债，我只是死读书，头脑不能说好，呵呵……

吉祥天　恩恩，那我先在这里祝你考上！
言　一　谢谢～







“YACA动漫拉阔广州06”

——COS现场直击



7月28–31日，在广州锦汉展览中心举办的漫展“YACA动漫拉阔广州06”，吉祥天有幸参加。因为YACA漫展跟香港的“2006香港动漫节”同期举行，一大批广州的COS大手都远赴香港，让漫展现场出现一种微妙的真空状态（也有可能是那天吉祥天去得太早了），不过还是有一些表现不俗的COSER，现在就为大家送上29日的精彩COS吧。



▲感谢GARY氏的美图





▲美女美女照过来~



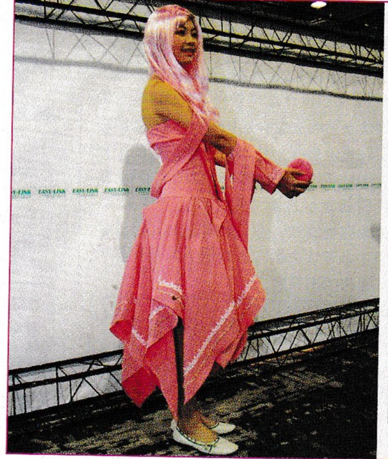
▲这张KADAJ是不是很有感觉?

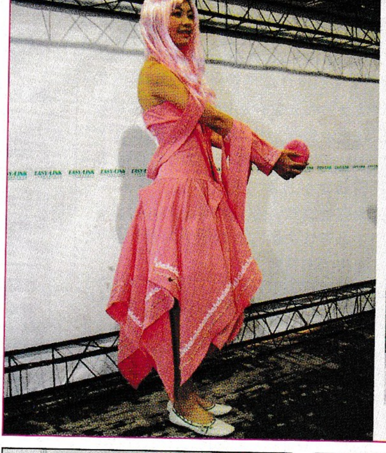


▲各位要佩服小狼的手杖



▲这两位的美眉是全场蛮瞩目的一对





◀▲当天还以为自己看到了“拉克丝军团”



▲《Fate/Stay night》，这位小妹妹是自己一人出来COS的哦~



▲《RO》超魔导士&舞娘

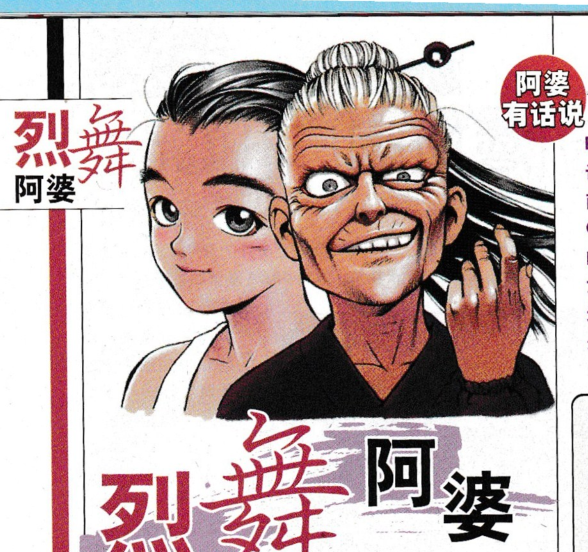


▲好可爱的备长炭~



▲今届漫展的原创社团越来越多了，是个好现象呢





烈舞阿婆

阿婆有话说

回想前面几次的大型电玩展会，TGS、E3……当时levelup论坛上关于展会的讨论话题也多为“XX游戏真是很棒啊”，“XX厂商今年的大作还不错”之类的，而到了ChinaJoy，讨论的话题统一变为“XX厂商的ShowGirl真漂亮啊”，“求XX展台的美女详细资料”，“精彩COS比赛”等等……这也是侧面反映CJ的“特色”了，不过还是衷心祝愿CJ能够在以后越来越专业化，摆脱大家“只看美女，不看游戏”的尴尬局面……

玛鲁斯和XUN两个人在上一期截稿当晚入手《战国BASARA2》，无奈当时手上的稿子还没有定，只得忍下来先忙工作，待到能玩的时候已经11点了，两人便连夜奋战杀敌，各将自己喜欢的角色通关。不过也就在这期快要截稿的几天，《梦幻骑士》也如约而至，这两人又要忍受有游戏不能玩的煎熬了……

欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

本期读者调查

您的意见是对我们最大的支持

1. 您对本期封面的评价？
2. 封底以后将会固定下风格，请问您喜欢第9期、第10期、本期还是其他风格？
3. 您对本期各栏目和文章有何评价？
4. 您对本期的《城寨小百科》的评价？
5. 本期《掌机研究室》扩版，您还想看哪些关于掌机的内容？

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010

我们将会从读者来信中抽出20位获奖者，奖品是levelup主题T恤一件。

levelup主题T恤获奖者名单

姓名	城市	邮编	姓名	城市	邮编
韩松	双城市	150100	陈宗轩	梧州市	543000
叶亮	重庆市	400084	黄继贤	泉州市	362321
滕玺	内江市	641000	王宇航	铁岭市	112001
李川	杭州市	310003	郑嘉琦	福州市	350009
万里	徐州市	221006	苏晓敏	梧州市	543002
沈清	南宁市	530000	张键源	佛山市	528315
荆心	吉林市	132002	梁泽钦	广州市	510053
周春	合浦县	536100	朱家俊	宜州市	546300
李红	成都市	610051	杨军	北京市	100037
稽慧	上海市	200051	刘欣	东莞市	523660

阿婆报道事件 levelup.cn增加网上购书功能！

[楼主：Hikaru]

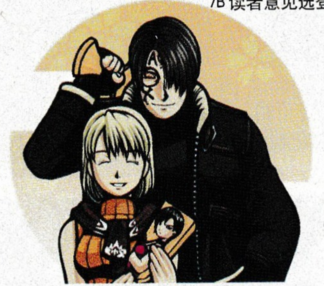
levelup.cn书刊区改版！现在增加了网上购书功能，开设了书刊大卖场。书刊大卖场是levelup.cn为广大网友设立的书刊特惠园地，我们将以让你意外惊喜的特价不定期限量提供最新上市的部分游戏书刊，详情见封二预告。



相关地址：http://www.levelup.cn/book

读者自留地

7B读者意见选登



您觉得本期封面怎么样？

广东 张键源： 本期封面的“女神侧身像2”很花巧，刚看上去还有点混乱的感觉，可能是文字的编排问题。

福建 郑嘉琦： 本期的封面不错，特别是人物和背景的颜色搭配。唯一的不足就是封面的纸质不是太理想。

浙江 陈绍军： 用游戏人物做封面感觉不错，不过用美女作封面也很赞哦，非常吸引眼球啊！（笑）

四川 滕玺： 非常好。游戏杂志就应该用游戏内容作封面。

广西 陈宗轩： 女神的封面，太好了，这是我见过的最好的一期封面。

阿婆： 封面的设计总是最受争议的，群众的口味是不可能完全相同的嘛（笑）。城寨的封面设计也是在一边摸索（摸到好的图片就放作封面）一边改善的（继续憨笑），所以在封面题材方面可能会存在一些变化，希望大家会喜欢。我们也会在封面设计和排版上多下功夫的，群众的满意是阿婆做梦都在想的事情啊。

您对新闻栏目的时效性是否满意？

广西 范敏： 我对新闻栏目的时效性还是很满意的。因为我没时间去网吧上网，所以拿到levelup时看到的内容都是新闻。

广东 梁泽钦： 没话说，两个字：满意！！

河北 范黎： 比较满意，速度快而且内容也相当独到。

福建 王敏洁： 一般，网络上都可以看得到，而且速度更快点……

阿婆： 新闻栏目普遍获得了大部分的读者的支持和赞同，对此阿婆是相当地开心啊。至于与网络传播速度的对比嘛（流汗……），这可就是两种不同媒介的区别了，所以您就将就着先看看吧（憨笑）。

您对《新作速报》的时效性是否满意？

湖北 李钰： 满意，可以及时地了解到最新的游戏介绍，希望能再扩大版面多介绍点游戏啊。

辽宁 王宇航： 新作速报是让人关注感兴趣的游戏，而贵刊正好做到这一点，赞一个。

江苏 陈玉婷： 还好吧，没有什么特别感觉。

广西 王皓： 比较满意，介绍比较及时，但是希望介绍游戏的种类能够再丰富点。

阿婆： 嗯，该说些什么呢……总之先谢谢大家的支持，我们也会尽可能地丰富加强内容方面。希望大家继续支持城寨，有什么意见一定不要客气尽量多提出来啊。

对新栏目《看片吧》有什么建议？

上海 章锦涛： 我是超级球迷，本期的看片吧介绍的影片酷毙了！！赞一个先，再接再励多介绍点经典影片啊。

上海 林竞： 这个栏目本身非常不错，但是有关电影与球星的联系方面有一些部分有些勉强。电影《一球成名》中，齐达内只在影片中出现10秒，我也没理解这和他球技精湛和地位崇高有何关系，有些生搬硬套的感觉。

西安 范文斌： 本人非球迷，对足球内容不感兴趣……

吉林 荆心： 足球，又见足球。我要疯了，我不喜欢的足球内容怎么这么多？

安徽 张宇： 要是能有些新电影的新闻，再介绍些老电影（经典的那种！）就好了。

阿婆： 大部份人对《看片吧》的反应还是相当不错的，虽然也有部分读者不满足球相关的内容……我们今后将会继续为大家介绍更丰富的好影片，敬请期待。

您对本期levelup音乐台的小特辑制作还有什么建议？

河北 王嘉： 超喜欢坂本真绫，能够介绍得更详细些就更好啦。

重庆 王成辉： 不错，坂本真绫的声音相当好听，歌曲数量能够再多些就更好了。

北京 张建国： 支持，喜欢这个栏目，众小编们继续努力啊！永远支持游戏城寨！

阿婆：（憨笑）呵呵，大家喜欢就好，喜欢就好啊。

您还希望听到谁的或哪种风格的音乐特辑？

大连 李潇： 各种风格的歌曲都介绍点吧，关键是好听就可以了，本人并不特别执着于某种特定风格。

浙江 陈维桐： 希望能够多推荐点经典的动漫歌曲或者好听的游戏音乐之类的。

阿婆：（标准的阿婆式军礼）报告读者大人们，要求已经收到！

广西 周春： 现在游戏城寨的栏目越来越多了，而页数并不增加。这样，为了使栏目做得更加的精湛，就增加了编辑们的负担，在这里本大爷代表众玩家感谢你们。但是，我怎么看都看不出哪个栏目是压轴栏目，似乎没有特色的书是不受欢迎的，似乎十全十美不足以引起人们的注意……（个人的谬论）

阿婆：《游戏城寨》旨在送给大家第一手的热辣新闻和游戏新作速报，当然除了这以外还会带给你很多与游戏关系不是很密切的内容，以丰富大家游戏之外的生活，所以各栏目的负责人也都是在卯足了劲给大家献上一份精彩，也希望大家能够在每一个栏目中找到乐趣。本期也根据读者的意见调查去掉了《游话好好说》和《游戏裁判所》，请期待我们再制作出更好的栏目给大家吧！



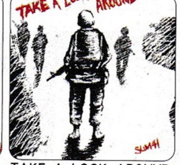


幻梦涂鸦坊

简单线条，简单色调，本期涂鸦坊刊登的几副简单作品就出自不简单的sum41之手。他对Shi-painter的运用可以说是最原始简单的，但就是因为如此，才显得清晰、动人，风格独特。



METAL GEAR SOLID 4



TAKE A LOOK AROUND



克里斯蒂亚诺·罗纳尔多



灰狐

METAL GEAR SOLID



SUM41

NINJA

烈舞 阿婆

阿婆交友栏！

涂鸦版地址： http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

ID 松弛熊
年龄 19
爱好 吃零食、睡觉
自我介绍：我是一只熊……
出没区域： 猪笼城寨

ID rjc0110
年龄 24
爱好 游戏、听音乐、画画、看动画、调味（自认有水羽楠叶的水准，喜欢什么都加，哦活活）
自我介绍：我喜欢一个人独处的时间，但我并不喜欢孤独。
出没区域：机战区，但也经常往PSP和N/G区跑，时不时的也去动漫区。

ID otakunii
年龄 18
爱好 DQ、WOW、FF、AYU、Etc
自我介绍：主日语副英语。
出没区域：机战区、FF区

ID ogarmi21
年龄 21
爱好 游戏、摇滚音乐、玩乐队、旅游
自我介绍：平时有空打一下游戏，听一下摇滚音乐，目前学习为重
出没区域：猪笼城寨

ID AlexRay
年龄 20
爱好 游戏、电影、睡觉
自我介绍：上海玩家，喜欢所有优秀好玩的游戏，愿与大家交友。
出没区域：全区

ID 我就是薄涛！
年龄 21
爱好 游戏、音乐、时尚科技产品
自我介绍：安徽人士，空有一腔对游戏和动漫的热情，硬件缺乏，善于一人过活。
出没区域：全区（音乐，猪笼及动漫为主）

ID 刘延飞语
年龄 25
爱好 游戏、电影、音乐、文学
自我介绍：内向、成熟、善解人意
出没区域：生化危机专区、PSP专区

ID 小白兔
年龄 20+
爱好 游戏、电影、音乐、散步、阅读、像小白兔一样活蹦乱跳（运动）
自我介绍：气量小，脆弱敏感有理智，不会轻易上当受骗，遇事有应变能力。
出没区域：PSP讨论专区

ID OKYD
年龄 18
爱好 游戏、音乐
自我介绍 我就是传说中的神秘男子……隐身学习，喜欢O2 JAM。
出没地区：全区

ID 枫叶已结成冰雪
年龄 20
爱好 体育、游戏、音乐、高达模型、网游、看刘亦菲的照片
自我介绍：貌似比较憨厚　我不介意大家叫我大熊。
出没地区：音乐区、动漫区、FF区、恶魔城区

ID ジークフリート
年龄 22
爱好 游戏、足球篮球游泳等等……还有很多就不多说了
自我介绍：上海人，机战犯，自信过剩，守信是最大优点。
出没区域：没有固定的位置

ID ky
年龄 16
爱好 游戏、电影、音乐、画画、N多
自我介绍：俺は何のために存在し、生きているのか
出没区域：猪笼城寨、动漫、电影、生化、格斗、还有N多

论坛精彩帖导读

游戏讨论

帖子标题 最全！最靓！最豪华！ CJ全回顾图贴之ShowGirl篇
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=68&ID=283349
楼主 钢の布露尼尔 **点击** 1568
在ChinaJoy展会上还没看够的话，就继续来这里流口水吧。

帖子标题 《传说》&《VP》&《SO》系列人物头像醒目 华丽的头像（更新中）
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=22&ID=271398
楼主 Rikku的小狐狸 **点击** 2177
如题，《传说》&《VP》&《SO》系列人物头像醒目华丽的头像。

帖子标题 我看Bandai及从几款Bandai游戏分析其发展
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=283213
楼主 pspgundam **点击** 1772
因为本人是个ACG迷，所以由动漫改编的游戏我有很多，而Bandai制作的最多（有版权就是好）。简单回顾了几款游戏，感觉Bandai的游戏制作水平在进步。

帖子标题 [UT攻略组《战国BASARA2》人物评估
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=69&ID=284800
楼主 sanbudefeng **点击** 3516
游戏的登场武将达到了22人，前作中无法使用的长会我部元亲和毛利元就已经确定可以使用，并且历史上著名的宫本武藏也能够使用……

影视、动漫、音乐

帖子标题 [暑假特企征文]《零 红蝶》同人小说
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=39&ID=281855
楼主 doggie **点击** 57
“姐姐，说好了！我们要一直在一起，永远不分开。”望着姐姐那淡淡的笑容，我们要永远在一起……

帖子标题 激萌！ 2006萌战本战第一回第一部开战！
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=13&ID=284796
楼主 皓月寒 **点击** 2779
萌战是一项在日本著名的2CH论坛动画角色综合讨论版举行的活动，旨在通过在论坛上的投票评选出在当年所播放动画中最有人气的萌系女性角色。

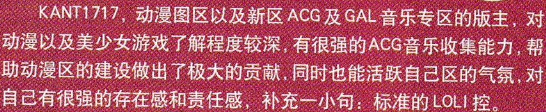
猪笼城寨

帖子标题 [轻松驿站 Vol.154]今日关键词：梦之翼 咽ヒ坏悴
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=288242
楼主 Miyabi_ **点击** 2243
经过一天的忙碌，轻松驿站可以是您放松身心，愉快交流的地方，

帖子标题 [泪奔]七夕清晨，我被表妹看光了
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=282615
楼主 我爱忍 **点击** 25712
话说昨日，表妹来访，兴奋之余，彻夜未眠，我也不知道我是什么时候睡着的，只是早上某个时间醒来的时候，居然发现表妹坐在我床边上网……

本期论坛之星 kant1717





KANT1717，动漫图区以及新区ACG及GAL音乐专区的版主，对动漫以及美少女游戏了解程度较深，有很强的ACG音乐收集能力，帮助动漫区的建设做出了极大的贡献，同时也能活跃自己区的气氛，对自己有很强的存在感和责任感，补充一小句：标准的LOLI控。

性别 **酷哥**
头衔 **既然存在就有价值**

签名
SOS团的目标：团员募集中！宇宙人、未来人、超能力者大欢迎！わがSOS団はこの世の不思議を广く募集しています

本期宝贝——apple



特约摄影师： 小翠猫
昵称： apple
血型： O
身高： 172CM
星座： 双子
籍贯： 湖南
职业： 行政助理
毕业院校： 上海师范大学
最喜欢电影： 《燕尾蝶》、《天使爱美丽》、《帝企鹅日记》
爱好： 看电影，唱歌，一切放松的事情
E-mail： mzone_lisa@163.com

欢迎大家自荐或推荐模特（请打开http://www.levelup.cn/contactus.asp，选择“事务申请”，在文本框的第一行写明“参与/推荐游戏宝贝”字样即可）。

LEVELUP 游戏城寨 Vol.11

大寨门



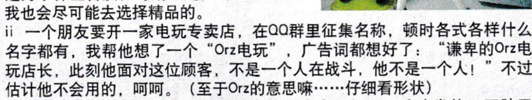






玛鲁斯

i 碟厂工作人员：CD时间最好控制在1个小时以内！
玛鲁斯：可歌太少读者不够听啊……
碟厂工作人员：不可以，否则会影响到压碟的质量！
玛鲁斯：好，好……听您的……
亲爱的读者们，我也不想缩减时间啊……不过为了保证音质，每期还是少听几分钟吧，我也会尽可能去选择精品的。



ii 一个朋友要开一家电玩专卖店，在QQ群里征集名称，顿时各式各样什么名字都有，我帮他想了一个“Orz电玩”，广告词都想好了：“谦卑的Orz电玩店长，此刻他面对这位顾客，不是一个人在战斗，他不是一个人！”不过估计他不会用的，呵呵。（至于Orz的意思嘛……仔细看形状）

iii 一直依赖空调来度过闷热的夏夜终于吹出了问题，头痛发热、四肢无力……在这里也劝各位读者朋友，能够享受自然风的话还是不要开空调了……否则长久下去确实对身体影响很大。

iv 黑Saber和百濑玉死神装在发工资的那一天双双入手，高兴的同时也又在自己的债务表上重重地画上了一笔……

六段音速

○ 终于盼到了朝思暮想的PSP版《SD高达》，自然要在第一时间入手游戏，怎奈关键时刻竟然天公不作美，一整天都是瓢泼大雨不断。然而对游戏的渴望还是激励着小编我义无反顾地踏上了前往游戏店的漫漫征程，也算是找回了一些初中时代整天不顾一切地往街机厅扎的久违的冲动。



○ 尽管一再告诫自己《SD高达》和《机战》不一样，但实际游戏时还是犯了严重的个人英雄主义错误，接连获得Step Bonus的小编我驾驶着一台高达一路横冲直撞，直至EN耗尽然后机毁人亡，这才意识到消耗40个EN的浮游炮不是那么好用的……

○ 突然心血来潮的小编我第一话居然选择了“口袋中的战争”，可意想不到的原创剧情却让人足足体会了一把核弹头的恐怖，无路可走时居然还会自己自爆，实在是让人匪夷所思−_−b

风间仁



■ 曾经十分喜欢听摇滚乐，不管是国内国外的只要是对胃口统统收藏。最近偶然间找到了“极端（Extreme）”乐队的第4张专辑《Waiting for the Punchline》，虽已相隔多年但发现那熟悉的旋律却从未忘却。

■ 前几天为了办护照回了趟大连，算起来已经有大半年没有回家了，因此虽然时间很短但是父母仍是十分高兴。父母已年过半百但还是努力地经营着家里的饭店，虽然每天十分辛苦，但是好在得到顾客的认可，生意红火，心情自然也就好了。

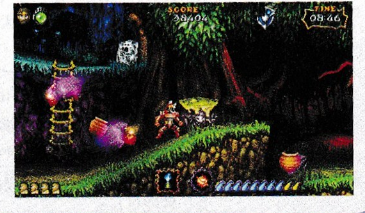
■ 经过一个月的等待，婚纱照终于顺利入手，感觉还不错，在这里与大家分享这份喜悦。

兰姆

◆ 本期关注游戏：《极魔界村》，适合人群：生活安逸，没事总想找点不自在的人。这个游戏的难度实在令人发指，很容易地就把诸如ZERO这样自诩为“动作达人”的自信心完全摧毁了。所以，兰姆推荐大家玩一下，玩过之后绝对能令大家感到现实生活原来多么美好啊！

◆ 走在街上的时候，猛然间发现，前方迎面走来一对同志？手挽手作亲密状，一时难以接受。而早已对“断背”之类话题已经麻木的兰姆居然会如此震惊？看来戏剧描写还是和现实生活有很大差距。当他们走过之后，兰姆自我安慰道，那只是“哥俩好”吧，不是同志，呵呵。

◆七夕，又名乞巧，时乃农历七月七日，古时传说牛郎织女每年相会于此时，现又称中国情人节。七夕当夜兰姆的活动内容：加班，赶稿。同在一片星空下足矣。（未完待续，谁让今年有第二个七夕？）



吉祥天

☆ 对生在风水宝地的我来说，台风的可怕我也只是在电视上见识的，不过这次台风压境实在太猛烈……害我当天就有“不如今天睡在编辑部吧”的想法。幸好的是不久后巨风突然很诡异地停下，此时有人提醒说可能是风眼正好到我们的正上空了，趁现在马上回家吧。虽然此人说得对，但这话还是让我打了寒颤，不明白的话请去看灾难片《后天》吧……（抖）

急忙冲回住处，很幸运地没强风没暴雨作拦路虎，但却发现一路上的大树都倒了不少（继续抖）。到了住处惊讶地看到门前两棵大树不但被刮倒，还端正地压在大门前了，小区里的小狗们正在两棵树中央欢快地你追我赶，好不快活……



▶此图居然还被某友戏称为“新世纪福音战士剧场版”

XUN

▲ 前些日子NBGI推出了从街机移植到PS2平台的《筋肉人 MUSCLE GRAND PRIX MAX》，它是从1979年～1987年在少年JUMP连载。筋肉人虽然在国内名气不怎么样，但是在日本可以说是一个非常有名的漫画。甚至我们可以在一些格斗游戏当中看到筋肉人的痕迹，比如说《铁拳》中豹王的投技“マッスルバスター”是来自于筋肉人的“キン肉バスター”，《拳皇》中CLARK的潜在超必杀“クラークスパーク”是来自于筋肉人的“マッスルスパーク”。有兴趣的朋友可以在游戏中体验一下筋肉人的乐趣。



Zero

□ 8月2日那天，陪同事去买PSP，本来已经得知台风登陆的我们完全抵制不住PSP的诱惑，毅然前往。没想到Levelup流行的“RP传言”爆发，以下Zero简单描述一下那不堪回首的经历：下班走出办公室（天气阴沉，刮大风），去楼下银行取钱后的路上（下大雨并伴有强风），到了地铁站（风势减弱，雨停），买东西后回来路上（再次遭遇大风大雨），狼狈回到办公室（风再次减弱，雨再次停歇），整顿后回宿舍路上（又一次艰苦的行程）……简单来说就是只要我们离开屋子就开始下雨，而有了避雨的地方天就好转，大家说强不强？

□ 一天有二十四个小时，用在吃饭上的时间大约一个半小时，用在睡觉上的时间大约四五个小时，用在去吃饭或者睡觉的路途上的时间大约两个小时，而用在其他非工作非游戏上的时间大约一到两个小时，这样算起来，一天能够全身心地游戏并为广大读者介绍游戏的时间不过才十四个小时，所以Zero经常抱怨如果可以不吃饭不睡觉那该是多么幸福的一个事情，继续期待《七龙珠》里的“仙豆”问世……



▲最近迷上了“GGXX”中的纱梦，原因就是斗剧冠军队的先锋用她一挑三，强啊！修炼中……

Hikaru

◇ SONY为什么不针对PSP发放一部分开发工具和代码库公开下载（像Microsoft提供免费版Visual Studio，一些智能手机平台提供免费版Java SDK）？小游戏和一些小工具软件如果可以自由开发，通过记忆棒运行，PSP的优势必然更突出。SONY害怕由此引发破解和盗版？这不成理由（限于篇幅不解释了）。可除此之外，一时又想不到其他的理由。也许SONY就没打算让PSP成为一个广泛使用的自由的软件平台（如Windows Mobile 5.0设备），只想让它运行一些授权游戏而已（正如TV Game圈子里的其他游戏机）——可前者，或许可以为SONY带来更多的收益，且不影响游戏软件商的获利。

◇ 最近的话题，无论吃饭闲谈还是QQ还是网上的帖子还是Email，老是离不开女人，现决定，一周内不谈女人。此致。





levelup音乐台曲目 Vol. 11

《PERSONA3》小特辑



音乐制作人目黑将司资料：

1971年6月出生，1996年加入Atlus。

作品集：

- 女神异闻录 PERSONA
- 恶魔召唤师 灵魂黑客
- 魔剑X
- 真女神转生III—NOCTURNEマニアクス
- 真女神转生III—NOCTURNE
- 数码恶魔传说2
- 恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团
- 女神异闻录 PERSONA3

目黑将司的心声：

《PERSONA》十周年的今年，我也迎来了加入Atlus的十周年。也就是说我在Atlus的生活就是伴着《PERSONA》共度而来的，令人遗憾的是没有参与到《PERSONA2》中……想起来刚入社的时候因为忙于创作，将近2个月的时间没有回家睡觉，但同时也获得了非常宝贵的经验，能够开发一款大众接受的游戏，我对此感到十分自豪。那么这次《PERSONA3》的音乐最大特征就是带有不少唱曲。歌手主要由川村优美担当、MC由Lotus Juice来负责，另外英文歌词是由田中怜子，主题曲的歌词是由小森成雄和小森祥弘来负责。有他们的帮助，才能完成现在这种风格的游戏音乐。这是我们全力以赴的作品，希望玩家们在游戏过程中能够享受我们的心血。

DIVE into YOURSELF

◆演唱：HIGH and MIGHTY COLOR

No. 01

原　文	翻　译
云がかつたような心に 谁もが毒されては病んでく 谁ひとりその事実に 向き合うこともしない世界なら	就像是心中布满着乌云一样 任何人都身患疾病 如果是没有任何人 都不想面对事实的世界
何もかも全ての物が 腐りきつてしまう前に	一切东西 在腐烂之前
WOW… 动き出す空立ちこめた云を切り裂いて WOW… 何处までても吹き抜ける风となつていくから	WOW… 开始动起来要开破一切乌云 WOW… 变成风疾飞在任何地方
何をするにも谁かに叩かれてしまう まるで四面楚歌 でも谁かが踏み出さなきゃ 何も　わりはしない　そうだろう?	不管做什么事都被别人否定 就像是四面楚歌 但如果没人敢做到的话 一切都毫无变化
なにもかも全てのことを 投げ出してしまわぬように	不要把一切东西 都舍弃
WOW… 今この声枯れるまで愿いをこめて WOW… 叫び续けよう澄み切つた空へ届くように	WOW… 带着心愿的这个声音 WOW… 让声音传到蓝天
This emotion can reach anywhere We'll be the light that breaks the darkness This emotion can reach anywhere Will move the earth, shake the air and cut through the clouds	This emotion can reach anywhere We'll be the light that breaks the darkness This emotion can reach anywhere Will move the earth, shake the air and cut through the clouds
WOW… 动き出す空涡巻いた暗を切り裂いて WOW… 君のもとへ吹き抜ける风になるから WOW… 今この声枯れるまで愿いをこめて WOW… 澄み切つた空へ 届くように	WOW… 开始动起来要开破黑暗 WOW… 将成为吹向你身边的风 WOW… 带着心愿的这个声音 WOW… 让声音传到蓝天



你的记忆

◆作曲：目黑将司

No. 09

原　文	翻　译
风の声 光の粒 まどろむ君にそそぐ 忘れない优しい微笑み 悲しさ贩した瞳を	风的声音 光的粒子 照射到昏眩的你身边 不会忘记 温柔的笑容 隐藏着悲伤的瞳孔
愿うこと 辛くても 立ち向かう勇气 君に业った だから 夕暮れ 梦の中 目觉めたら また会えるよ 远い记忆 胸に秘め歌う	心愿（虽然痛苦） 你给我带来面向一切的勇气 所以我要走 在梦中（如果醒来的话）我们还会见面 把遥远的记忆 放在心中 歌唱
梦く たゆたう 世界を君の手で守ったから 今はただ 翼をたたんで ゆっくり眠りなさい 永远の安らぎに包まれて love through all entreaty	你拯救了这脆弱的世界 现在你可以安心地折翅膀安息 被包围在永恒的安宁 love through all eternity
优しく 见守る 私の この手で眠りなさい 笑ってた 泣いてた 怒ってた 君の事觉えている 忘れない いつまでも决して until my life is exhausted	在我身边安息吧 我会守候着你 我会记得曾经微笑的 哭泣的 愤怒的你 永远不会忘记 绝对不会 until my life is exhausted
交差点 闻こえてきた 君によく似た声 振り向いて 空を仰ぎ见る こぼれそうな泪こらえて	在交叉点听到和你很像的声音 为了忍受马上要流出来的眼泪 回过头仰望天空
明日こそ いつの日か もう一度君に会えると信じ 一人 迷い 雨の夜 晴れた朝 待ち续けて 忘れないよ 驱け拔けた夜を	相信明天一定会（总有一天） 再次和你见面 等待着下雨的夜晚（晴天的早晨） 不会忘记 一起奔跑的那个夜晚
眩く 輝く ひと时みんなと一绪だった かけがえのない 时と知らずに 私は过ごしていた 今はただ大切に思ぶよう I fill unblessed feeling	辉煌灿烂的短暂时刻 和大家在一起 当时我还没有感觉到 那是非常美好的难忘时刻 现在只觉得非常宝贵的记忆 I will embrace the feeling
君はね 确かに あの时 私のそばにいた いつだって いつだって いつだって すぐ横で笑っていた 失くしても 取りもどす 君を I've never leave you	你当时的确在我身边 无论任何时刻都在我旁边微笑 虽然现在失去了你 但一定把你找回来 I will never leave you



去见你

◆演唱：有里知花
网友月月鸟点播

推荐理由：第一次听，旋律已经吸引了我；第二次听，让我有了很多莫名的感触，以及回忆起很多关于高中生活关于友情爱情的东西！
月月鸟的祝福：8月9日是我朋友范鹏的生日。我用这首最喜欢的歌祝他生日快乐！

原文	翻译
あなたは今、窓を开けて 新しい日を販いてゆく それは何时か道となって 私たちは出会う	你此刻推开了窗子 走向崭新的一天 有一天它将化为道路 而我俩终将重逢
明日の太阳、昨日の星 私たちをめぐる季节 时を越えて、隔てるもの それはどこにあるの？	明天的太阳、昨日的星辰 围绕着我们的季节 超越时空、相隔的事物 到底在哪里呢？
渡って行こう あなたのかけた明るい虹の桥を 嬉しいときも、悲しいときも 一绪に越えて	跨跃而去吧！ 你所架起的那座光明的彩虹之桥 无论是开心片刻、或是伤心时分 都一起越过吧
风になって、森をかけて 雨になって、川を下り 私たちは空の下で 自由になるために	化作一道风吹过森林 变成一阵雨、顺流而下 为了让我俩在天空下 可以变得自由
今、手のひらに、舞い降りてきた 小さな种のように 育てて行こう！何时か绿の枝を广げって	就像是此刻飘落在手心上的 小小的种子一般 培养它长大！让它有朝一日伸展开 绿色的枝芽
それは何时か 私たちが出会う道しるべになる 心に咲く花束持って 私たちは出会う あなたに会いに行こう	将来有一天它将会成为 我俩重逢的路标 带着一束开在心中的花朵 我俩终将会重逢 我会去见你的

When You Say Nothing At All

◆演唱：Allison Krauss
网友13368630491点播

推荐理由及祝福：电影《诺丁山》里的一段插曲，原为Ronan Keating演唱，而由Allison细细的嗓音发出，仿佛一缕缕细丝划破宁静的黑夜，又像涟漪一样轻轻荡来。

原文	翻译
Its amazing how you can speak right to my heart Without saying a word, you could light up the dark Try is a may I could never explain What I hear when you dont s[illegible]a thing	多么令人惊奇的， 你竟能说出我内心的话语。 不用说任何话，你就能照亮这夜空。 我尝试着，可还是无法解释这些。 每当你沉默无语时我听见的是什么。
The smile on [illegible] no that you need me Theres a truth in your eyes saying youll never leave me The touch of your hand says youll catch me if ever I fall You say it best, when you say nothing at all	是你脸上的笑容，让我明了你需要我。 在你眼中真实的述说着，你未曾离开我。 而触碰你双手时，我已知道无论在哪里， 你都将捉住坠入爱恋的我。 你说那是最好，一切尽在不言中。
All day long I could hear people talking about But when you hold me near you drown out the crowd Old Mr. Webster could never define Whats being said between your heart and mine	漫长的日子里 我总能听见人们大声交谈着。 而每当被你拥入怀中， 你的声音就是我的全部。 老韦伯斯特先生尝试着却依然无法反抗。 在你与我的心中是什么一直在述说着。
The smile on your face lets me know that you need me Theres a truth in your eyes saying youll never leave me The touch of your hand says youll catch me if ever I fall You say it best, when you say nothing at all	是你脸上的笑容，让我明了你需要我。 在你眼中真实的述说着，你未曾离开我。 而触碰你双手时，我已知道无论在哪里， 你都将捉住坠入爱恋的我。 你说那是最好，一切尽在不言中。
The smile on your face lets me know when you need me Theres a truth in your eyes saying youll never leave me The touch of your hand says youll catch me if ever I fall You say it best, when you say nothing at all	是你脸上的笑容，让我明了你需要我。 在你眼中真实的述说着，你未曾离开我。 而触碰你双手时，我已知道无论在哪里， 你都将捉住坠入爱恋的我。 你说那是最好，一切尽在不言中。

对白赏析

（请结合音乐台的CD欣赏）

旁白：八神神社　入口
旁白：矢神神社　入口
八云：あの子（こ）たちいい子（こ）にしてるかな？
八云：它们都乖乖地等着咱们吗？
サラ：大丈夫（だいじょうぶ）だよ　播磨先辈（はりませんぱい）がついてるし
萨拉：不必担心，有播磨学长在呢。
八云：サラごめん、せっかくのお休（やす）みなのについて来てもらって
八云：真抱歉萨拉，放假还要你陪着我。
サラ：いいよいいよ，气（き）にしないで，バイトが休（やすみ）みだったから，今日一日（きょういちにち）何（なに）をするか恼（なや）んでいたところだし
萨拉：没关系没关系，别在意，正好今天不必打零工，我还在为难今天该干什么好呢！
八云：ありがとう˜
八云：那多谢了˜
サラ：それにしても暑（あつ）いね、こういうの残暑（ざんしょ）って言（い）うでしょ，イギリスにはない气候（きこう）だから、バテちゃいそう
萨拉：不过天气真热啊！这是不是叫作"秋暑"啊？英国是没有这种田气的，我都快被热软了……
八云：ああ、今（いま）の鸣（な）き声（ごえ）は
八云：啊……刚才的叫声……
サラ：急（いそ）ごう
萨拉：咱们快去吧！
八云：うん
八云：嗯！
播磨拳儿：落（お）ち着（つ）け、落（お）ち着（つ）くんだお前（まえ）たち！
播磨拳儿：冷静点！你们冷静点！
サラ：播磨先辈（はりませんぱい）？
萨拉：播磨学长？
播磨拳儿：おう！妹（いもうと）さんとその友（とも）だち，いいところに
播磨拳儿：哦，是小妹和他的朋友啊，你们来得太好了！
サラ：一体（いったい）どうしたんですか？
萨拉：写出什么事了？
播磨拳儿：分（わ）からねぇ、俺（おれ）もさっき来（き）たばっかなんだが、こいつらいきなり暴（あば）れだして
播磨拳儿：我也不知道，我刚一来到这里，它们就开始躁动了。
八云：あの、何（なに）か言（い）いたいんじゃ？
八云：那个……它们是不是有什么话想说啊……
播磨拳儿：ええ？
播磨拳儿：嗯？
八云：何（なに）か播磨（はりま）さんに传（つた）えたがっているみたい
八云：它们似乎是想告诉播磨什么事情。
播磨拳儿：そ,そうなのか？お前（まえ）ら
播磨拳儿：是吗……你们有话要说吗？
サラ：动物（どうぶつ）と会话（かいわ）できるんですか？
萨拉：你能与动物交谈吗？
播磨拳儿：まあな、こいつら俺（おれ）のソウルメイトだから
播磨拳儿：呵呵，是啊，这些家伙是我灵魂的挚友。
サラ：すごい……
萨拉：好厉害啊……
播磨拳儿：一体（いった）俺（おれ）に何（なに）を？お前（まえ）ら、话（はな）してくれ，何（なに）？！アナスタシアが！
播磨拳儿：你们想对我说什么？快说吧。……什么？阿娜斯塔西雅她……
サラ：アナスタシア？
萨拉：阿娜斯塔西雅？
播磨拳儿：ああ、こいつらと一绪（いっしょ）にいたペンギンのアナスタシアがいなくなったらしい
播磨拳儿：啊，嗯……与它们在一起的企鹅阿娜斯塔西雅似乎不见了。
八云：ペンギン？
八云：企鹅？
播磨拳儿：この暑（あつ）さでかなりまいってたらしい，きっと凉（すず）しい场所（ばしょ）を探（さが）して、何处（どこ）かへいってしまったんだ
播磨拳儿：似乎是受不了这里炎热的天气了，一定是外出寻找阴凉的地方去了吧？
八云：播磨（はり）さん……
八云：播磨……
播磨拳儿：辛（つら）いならつらいで一言（ひとこと）言（い）ってくれれば、冰（こおり）でも持（も）ってきてやったのに、くそ！
播磨拳儿：如果难受的话干嘛不对我说一声啊！那样我就可以为你搬来冰块了。可恶……
サラ：アナスタシアが私（わたし）たち以外（いがい）の人（ひと）に见（み）つかったら大变（たいへん）ですよ！ただでさえ最近（さいきん）ニュースで骚（さわ）がれてるし
萨拉：万一有人看到阿娜斯塔西雅的话，就大事不好了，最近的新闻已经引起很大的骚动了。
播磨拳儿：妹（いもうと）さんたちすまねえ、こいつらを见（み）ていてくれ！
播磨拳儿：抱歉，拜托你们照顾好它们把。
サラ：何处（どこ）へ行（い）くんですか？
萨拉：你要去哪里？
播磨拳儿：决（き）まってんだろう、アナスタシアを探（さが）してくる！
播磨拳儿：还用问吗？我要去把阿娜斯塔西雅找回来。
サラ：播磨先辈（はりませんぱい）！
萨拉：播磨学长！
八云：行（い）っちゃった……
八云：跑掉了……
サラ：播磨先辈（はりませんぱい）っていい人（ひと）だね
萨拉：播磨学长真是个好人啊。
八云：え？
八云：唉？
サラ：最初（さいしょ）は怖（こわ）い人（ひと）かと思（おも）ってたんだけど、全然（ぜんぜん）そんなことない，すごく一生悬命（いっしょうけんめい）で、とてもピュアな人（ひと）だね
萨拉：我已开始以为他是很恐怖的人，但实际上他一点也不可怕呢，原来他是一个很认真、很正直的人啊。
八云：うん……
八云：嗯……
サラ：あれ？
萨拉：啊？
八云：あ、アナスタシア？
八云：阿……阿娜斯塔西雅？
サラ：そんなところに隐（かく）れて、何（なに）をしてたの？みんな心配（しんぱい）してたんだよ
萨拉：你躲在这种地方干什么？大家都在担心你呢！
八云：あ
八云：啊……
サラ：うん？
萨拉：嗯？
八云：えっと、ここの草（くさ）むらで、その……、してたみたい
八云：嗯……似乎是在草丛里……那个……
播磨拳儿：アナスタシア～！何处（どこ）だ！何处（どこ）で何（なに）してるんだ～！
播磨拳儿：阿娜斯塔西雅！你在哪里？你在那里做什么？
旁白：八云（やぐも）のところでうんち
旁白：在八云的身边大便。



因为版面有限，更多的歌词请到bbs.levelup.cn的音乐区查询，望读者朋友们见谅。

新作发售表

汇率 2006.08.04

100美元	797.72人民币
100日元	6.9265人民币
100欧元	1021.15人民币
100港币	102.62人民币

网站调查 近两[illegible]发售的游戏中 您比[illegible]期待哪几款?

名次	游戏名称	票数
1	SD 高达G世纪 [illegible]带版	352
2	丧尸围城	134
3	马里奥篮球3对[illegible]	120
4	极魔界村	117
5	超级纸片马[illegible]	92
6	梦幻骑士5 世纪传承	91
7	心跳回忆 Girl's Side Second Kiss	67
8	星际火狐 秘密指令	43
9	大金刚 木鼓飞车赛	35
10	大联盟棒球2K6	8

截止8月4日以前

近期PS2游戏推荐



最近一段时间，关于《战国BASARA2》这个关键字从来没有从我的耳畔消失过——办公室里是它，中午吃饭大家谈论的是它，晚上回宿舍同事玩的还是它，甚至连做梦都能梦到"本多高达"挥舞着钻头向我冲过来逼我起床。朋友聊QQ时还在说，这个游戏爽啊，我也只有随声符合："啊啊啊……"。《筋肉人 筋肉大奖赛MAX》虽然也是热血游戏，但是性质可就完全不一样了，套用XUN的话说就是"正义必定战胜邪恶。"游戏的剧情还是很匪夷所思的，属于可以想得到但是绝对不会想的那种。最后向大家推荐的游戏是《心跳回忆 Girl's Side Second Kiss》，理由嘛，就是照顾女性玩家的需要，呵呵。





近期PSP游戏推荐

提到C社的这个系列，不禁想到个传言："'《魔界村》系列'看别人玩是享受，而自己玩则是自虐！"由此形容这个游戏的难度之高。编辑部对于惟一拥有这个游戏的兰姆异常敬佩，就因为时常能够听到亚瑟大人被魔物KO掉的声音伴随着兰姆的诡异笑声。在这里，Zero可以向众多期待这个游戏的玩家保证，如果没有足够坚强至少接近兰姆的毅力，还是不要碰这个游戏的好。从另一个角度讲，这个游戏极富挑战性耐玩度极高。



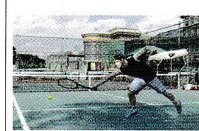
近期NDS游戏推荐

利用NDS的触摸屏幕以及触控笔，《星际火狐 秘密指令》的玩法相对系列作品来说变得更加有趣。上屏幕显示飞机的战斗画面，下屏幕利用触控笔控制飞机的飞行以及射击方向。只需要五分钟，就可以轻松上手该游戏，但是要想真正掌握精确的射击技巧，那是要花上一段时间的。建议玩家多使用锁定攻击，不仅方便而且实用。



近期X360游戏推荐

玩网球游戏需要的是什么？真实的选手数据，华丽的声音效果，流畅的运动轨迹，紧张的比赛节奏。在《トップスピン2》的世界里，玩家可以发现上面提到的任何一项都是出色的。与前作相比，游戏的进化也是相当明显的，无论从画面，从声音，从内容，哪怕是选手的拟真程度都让人感受到次时代主机的强大。操纵自己喜欢的网球选手亲自获得四项大奖赛的冠军，再也不是只有被动看电视转播的份了。



2006年8月3日—2006年9月14日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年8月			
3	梦幻骑士5 世纪传承	グローランサーV ジェネレーションズ	Atlus	SLG	6800日元
3	**心跳回忆 Girl's Side Second Kiss**	**ときめきメモリアル ガールズ サイド セカンド キス**	**Konami**	**AVG**	**6980日元**
3	巫术.外传 ～战斗的监狱～	ウィザードリィ・外传 ～战斗の监狱～	Taito	RPG	6800日元
10	神的家族 应援愿望	神样家族～应援愿望～	ドラート	AVG	5000日元
10	SIMPLE2000系列Vol.104 THE制造机器人!	SIMPLE2000シリーズ Vol.104 THE ロボットつくろうぜ!	D3 Publisher	SLG	2000日元
10	SIMPLE2000系列Vol.105 THE女仆装与机关枪	SIMPLE2000シリーズ Vol.105 THE メイド服と机关枪	D3 Publisher	ACT	2000日元
10	月姬格斗 Act Candeza	メルティブラッド アクトカデンツァ	Ecole Software	FTG	5800日元
10	**罗曼史BOX ～安琪莉可精选～**	**ネオロマンスBOX ～アンジェリーク セレクション～**	**Koei**	**AVG**	**8500日元**
10	**罗曼史BOX ～三合一精选～**	**ネオロマンスBOX ～トリプル セレクション～**	**Koei**	**AVG**	**6800日元**
24	终极蜘蛛侠	アルティメット スパイダーマン	Taito	ACT	6800日元
24	—summer##	_summer##(アンダーバーサマーダブルシャープ)	GN	AVG	6800日元
24	急速房车赛2 终极竞速模拟器	TOCAレースドライバー2 アルティメット レーシングシミュレータ	Interchannel	RAC	6800日元
24	盟军敢死队 打击力量	COMMANDOS STRIKE FORCE	Spike	ACT	6800日元
24	紧急状态	State of Emergency	Spike	ACT	6800日元
24	planetarian ～星空之梦～	planetarian ～ちいさなほしのゆめ～	Prototype	AVG	2800日元
[illegible]	[illegible]天使，生存者	レ[illegible]スルエジシ[illegible]ス サバイバー	Success	SLG	4800日元
29	速度与激情	The Fast and The Furious	NBGI	RAC	49.99美元
31	传颂之物 逝者的镇魂歌	うたわれるもの 散りゆく者への子守歌	Aquaplus	S·RPG	6800日元
31	EVE 新世纪	EVE new generation	角川书店	AVG	6800日元
31	斯巴达战士 ～古希腊英雄传～	スパルタン ～古代ギリシャ英雄传～	SEGA	ACT	6800日元
31	**梦幻之星 宇宙**	**ファンタシースター ユニバース**	**SEGA**	**A·RPG**	**6800日元**
31	妖人 ～幻妖异闻录～	あやかしびと ～幻妖异闻录～	Dimple	AVG	7200日元
31	Blood+ ～深夜之吻～	Blood+ ～One Night Kiss～	NBGI	ACT	6800日元
31	备长炭 幸福日历	びんちょうタン しあわせ历	Marvelous	AVG	6800日元
31	**吉他高手&狂热鼓手 MASTERPIECE SILVER**	**ギターフリークス&ドラムマニア MASTERPIECE SILVER**	**Konami**	**MUG**	**6980日元**
31	**神业**	**神业**	**Acquire**	**ACT**	**6800日元**
31	传颂之物 逝者的镇魂歌	うたわれるもの散りゆく者への子守呗	Aquaplus	S·RPG	6800日元
		2006年9月			
12	乐高星战2：原创三部曲	LEGO Star Wars II：The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.95美元
14	神拳	ゴッドハンド	Capcom	ACT	6800日元
14	大奥记	大奥记	GOE	AVG	5800日元
14	浪客剑心－明治剑客浪漫谭－炎上！京都轮回	るろうに剑心－明治剑客浪漫谭－炎上！京都轮回	Banpresto	ACT	6980日元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年8月			
3	**极魔界村**	**极魔界村**	**Capcom**	**ACT**	**4980日元**
3	**FIFA 街头足球2**	**FIFA ストリート2**	**EA**	**SPG**	**4800日元**
3	**SD 高达 G 世纪 携带版**	**SDガンダムGジェネレーション ポータブル**	**NBGI**	**SLG**	**4800日元**
3	音乐爆破	Every Extend Extra	NBGI	ACT	4800日元
3	杀戮之心 携带版	カルネージハート ポータブル	元气	SLG	4800日元
10	罗曼史BOX ～便携精选～	ネオロマンスBOX ～ポータブル セレクション～	Koei	AVG	6800日元
10	拳手之路2	ボクサーズロード2 ザ・リアル	Ertain	ACT	4800日元
10	数字游戏&绘画解谜	ナンプレ&お绘かきパズル	Success	PUZ	2800日元
24	滚滚水银球	タマラン	SCEJ	ACT	3800日元
24	**罪恶装备 审判**	**ギルティギア ジャッジメント**	**SEGA**	**ACT**	**4800日元**
24	七田式训练 右脑锻炼 携带版	七田式トレーニング 右脑锻炼ポータブル	Interchannel	ETC	4800日元
24	MoToGP	MoToGP	NBGI	RAC	4800日元
29	速度与激情	The Fast and the Furious	NBGI	RAC	39.99美元
31	雀·三国无双	雀·三国无双	Koei	TAB	4800日元
31	太阁立志传IV	太阁立志传IV	Koei	SLG	4800日元
未	瓦尔哈拉骑士	VALHALLA KNIGHTS	MMV	ACT	4800日元

NGC

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年8月			
未	超级猴球大冒险	Super Monkey Ball Adventure	SEGA	ACT	39.99美元
未	超级纸片马里奥	スーパ ペーパーマリォ	Nintendo	A.AVG	5800日元
未	大金刚 木鼓飞车赛	ドンキーコング たるジェットレース	Nintendo	RAC	4800日元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年8月			
3	集合！口袋棒球DS甲子园	あつまれ！パワプロクンのDS甲子园	Konami	SPG	4980日元
3	**星际火狐 秘密指令**	**スターフォックス コマンド**	**Nintendo**	**STG**	**4800日元**
3	爽快连锁方快 立体方块	气持ちよさ连锁パズル トリォンキューブ	NBGI	PUZ	3800日元
3	虫 城市的昆虫故事	虫つ町の昆虫ものがたり	Taito	ACT	4800日元
3	益智系列拼图 小狗大集合篇	パズルシリーズ ジグソーパズルこいぬめくり篇	Hudson	PUZ	2940日元
3	益智系列拼图 小猫大集合篇	パズルシリーズ ジグソーパズルこねこめくり篇	Hudson	PUZ	2940日元
10	数字游戏&绘画解谜	ナンプレ&お绘かきパズル	Success	PUZ	2800日元
10	解谜 璀璨的星光大道	クイズ きらめきスターロード	Taito	AVG	4800日元
10	闪亮☆革命 闪闪发光的偶像饰演	きらりん☆レボリューション きらきらアイドルオーディション	Konami	AVG	4800日元
24	**最终幻想III**	**ファイナルファンタジーIII**	**Square Enix**	**RPG**	**5800日元**
24	恐龙王之战 太古的漂流者	ダイノキングバトル太古からの漂流者	Taito	RPG	4800日元
24	魔法工厂 新牧场物语	ルーンファクトリー 新牧场物语	MMV	SLG	4800日元
31	卡片游戏9	カードゲーム9	Taito	TAB	4800日元
		2006年9月			
1	秋山仁教授监修 全脑JINJIN	秋山仁教授监修 全脑JINJIN	アスク	ETC	3800日元
2	超操纵メカ MG	超操纵メカ MG	任天堂	FTG	4800日元
7	右脑达人 培养闪耀下一代 我的天使	右脑达人 ひらめき子育てマイエンジェル	NBGI	ETC	3800日元
14	脑年龄 脑力计	脑年龄 脑ストレス计 アタマスキャン	SEGA	ETC	2800日元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年8月			
3	炸弹人：零点行动(日)	ボンバーマン ACT：Zero	Hunson	PUZ	2940日元
3	Top Spin2	トップスピン2	Microsoft	SPG	5800日元
8	**丧尸围城**	**Dead Rising**	**Capcom**	**ACT**	**59.99美元**
17	**战国无双2**	**战国无双2**	**Koei**	**ACT**	**6800日元**
29	炸弹人：零点行动(美)	Bomberman：Act Zero	Hudson	ACT	59.99美元
29	黑道圣徒	Saint Row	Activision	ACT	59.99美元
31	死刑犯	コンデムド サイコクライム	SEGA	FPS	6800日元
		2006年9月			
7	**剑豪 ZERO**	**剑豪 ZERO**	**元气**	**ACT**	**6800日元**
12	乐高星战2：原创三部曲	LEGO Star Wars II：The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.95美元
14	水族游乐园 LIFE SIMULATOR	アクアゾーン LIFE SIMULATOR	Frontier Groove	ETC	3800日元


游戏·网络·音乐互动志
游戏城寨 LeveL 11 2006.8B
私房话
你有压力，我有压力
动漫游
我不想我不想不想长大
——校园漫画关键字
Web Show
魔珠
唤起那些瑟瑟发抖的回忆
站在黄昏，写给星辰
看片吧
把功夫做到极致
2006.8B Vol.11 ¥4.80元
ISBN 7-88488-830-0
9 787884 888306 >
LEVELUP
游戏城寨
更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn
LeveL 12（2006.9A）8月28日见！